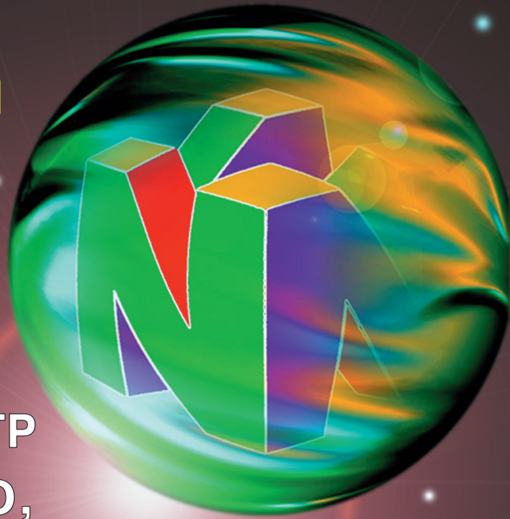
МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ВИДЕО ИГРЫ

АПРЕЛЬ 1996

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM · 3DO · SONY PS · SATURN · ULTRA · INTERNET · ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

НОВАЯ 64-битная ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА ОТ NINTENDO



ОБЗОР 27ИГР

СЕКРЕТЫ К 20 ИГРАМ

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 3 ИГР

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ PC, 3DO, SONY PS И SATURN

DUKE NAKEM 3D — УДАЧНОЕ СОЧЕТАНИЕ DOOM II И DARK FORCES



Warcraft II, Loaded, Goal Storm, The 11th Hour, Descent 2, Assault Rigs, Brain Dead 13, Dragon Lore, Twisted Metal, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Super Mario 64, Kirby Bowl 64 Spycraft,

... и другие

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ВСЕМИРНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СЕТИ **INTERNET**





0003300


САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ
Panasonic
3DO
В МОСКВЕ
Game
БЕЗУМНЫЙ ВЫ
TAITO
Panasonic
BUST-A-MOVE
3DO
STUNNER
ARCADE GUN
LOADED
PlayStation


Land
Panasonic
FZ-10
R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
SONY
PlayStation
Free Demo Disc Inside
SEGA SATURN
VIRTUA COP
WARCRAFT II
SEGA RALLY
The 11th Hour
WING ARMS
RIPPER
BATTLECRUISER 3000AD
ice & Fire
APACHE
ISLAND CASINO
Assault Rigs
GOLF'S GREATEST COLLECTION
WARHAWK
TWISTED METAL
Dragon Lore
The Last Bounty Hunter
Москва:
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст.м. «Проспект Мира»)
Санкт-Петербург:
Невский проспект, дом 135

МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ВИДЕОИГРЫ АПРЕЛЬ 1996

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM 3DO SONY PS SATURN ULTRA INTERNET ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

Новости



Интервью

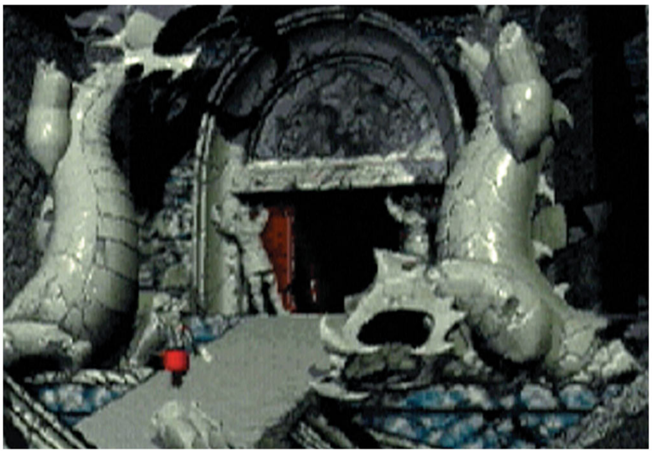
PC







3DO



Sony PlayStation



Sega Saturn



Игровые Автоматы

Список игр

Какую систему

Однажды, перед любителем электронных развлечений встает вопрос, какую игровую систему выбрать? Вопрос этот — непростой, так как на сегодняшний день существует достаточно большой выбор игровых систем, начиная с Денди'образных восьмиразрядных телевизионных приставок и кончая огромными игровыми автоматами. В этой статье мы хотим помочь покупателю сориентироваться и приобрести именно ту систему, которая ему нужна.

Не будем рассматривать устаревшие 8-ми и 16-ти разрядные системы и экзотические — **Jaguar**, **32X** и **Neo-Geo**. Остановимся лишь на самых популярных и перспективных 32-х и 64-х разрядных приставках, а также на Macintosh и IBM PC-совместимых компьютерах.

Мы попытались свести все достоинства и недостатки описываемых систем в единую таблицу. По ней вы можете примерно оценить игровые качества той или иной системы (*см. Таблицу 1*).

Сначала Вам надо определиться в выборе между телевизионной приставкой и персональным компьютером.

Основным критерием здесь будет, конечно же, цена. Так как самая дорогая ТВ-приставка в 4-5 раза дешевле самого дешевого мультимедийного компьютера. И если вы планируете купить систему исключительно для игр, то, несомненно, оптимальной покупкой будет приставка. Гораздо сложнее сделать этот выбор, если компьютер будет использован не только для игр, но и для других целей. В таком случае нам уже трудно что-то советовать. Стоит только напомнить, что игровые возможности современных ТВ-приставок почти не уступают, а по многим параметрам и превосходят ПК. Надо учесть и то, что ПК достаточно сложен в эксплуатации, но выбор игр несоизмеримо больше, чем на все приставки, вместе взятые.

Итак, предположим, что вы остановились на ТВ-приставке. Что дальше?

Возьмите паспорт вашего телевизора и узнайте его параметры. Для подключения рассматриваемых приставок необходим телевизор со следующими характеристиками:

Мультисистемный,
Имеющий НЧ вход,
желательно SVHS.

Если ваш телевизор не мультисистемный и он не может работать в американской системе (**NTSC**), то вам придется искать европейскую версию приставки, работающей в системе **PAL**. По техническим параметрам европейские приставки, почти не отличаются от американских, но игры на них найти достаточно сложно. Даже в европейских магазинах выбор игр меньше, чем в московских — игр на американские версии приставок. Однако заметим, что существует переходник, позволяющий использовать американские игры на европейском **Saturn'e**, но в этом случае вы не сможете сохранить игру на каком-либо уровне, так как разъем, используемый для карты памяти, будет занят под переходник. Существует способ запуска американских игр на европейской **Sony**, о нем мы расскажем в одном из следующих номеров журнала. Заметим, только, что он не дает стопроцентной совместимости и вносит дополнительный дискомфорт при эксплуатации приставки. Европейская и американская



выбрать?



Владислав ПИСКУНОВ

версии **3DO** — полностью совместимы, но европейская версия не выдает картинку на полный экран, что, согласитесь, не очень приятно. Поэтому, если у вас нет системы NTSC в телевизоре — мы вам советуем не покупать **PAL**-овскую приставку, а лучше потратиться на мультисистемный телевизор. Этот совет может показаться Вам странным, хотя лишний телевизор в доме никогда не помешает и стоить он может дешевле самой приставки. Тем более, что фирма Sony выпустила специальный монитор для своей **Play Station**.

Подключаются приставки, как обычный видеомагнитофон, поэтому в телевизоре должен быть видео вход. Если есть супер-видео вход, то это еще лучше - картинка будет качественнее. Все приставки — стереофонические. И если телевизор со стереозвуком, то вам не придется подключать приставку через аудио систему, хотя вполне можно играть и без стереозвука.

Размер экрана может быть совершенно произвольным, но ощутить эффект присутствия можно только на большом экране. Однако учтите, что на проекционных телевизорах (как и на **100**-герцовых) не работает световое оружие.

Ну вот, пожалуй, и все. Если ваш телевизор отвечает всем этим требованиям — начинаем выбирать приставку.

Предлагаем вам рассмотреть следующие модели: **3DO**, **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** и **Nintendo Ultra 64**.

3DO старейшая из описываемых систем, ей уже больше двух лет. Поэтому она является самой распространенной 32-х разрядной приставкой. По всем техническим параметрам она уступает как **Sony PS**, так и **Saturn'y**. Но, если вы хотите купить приличную машину для домашнего развлечения и уложиться в $350, то **3DO** от фирмы Panasonic — это то, что вам нужно. А приобретая **Gold Star 3DO**, вы сэкономите еще долларов 20 и получите в комплекте две классных игрушки. Но надо помнить, что **Gold Star 3DO**, в отличии от **Panasonic 3DO**, не подлежит модернизации с помощью системы **M2**, которая сможет значительно расширить возможности приставки (более подробно читайте в сигнальном номере Страна Игр). К преимуществам **3DO** относится и то, что система достаточно распространенная и вы легко сможете найти знакомого у которого она уже есть, чтобы меняться с ним дисками. Хотим предупредить вас, что совсем недавно появились китайские подделки под **Panasonic 3DO**, где на каждую работающую приставку приходится три неработающих. Внешне, отличить подделку от оригинала может только специалист, поэтому, настоятельно не советуем покупать **Panasonic** в сомнительных местах и по подозрительно-низким ценам.

Sony PlayStation и **Sega Saturn** почти ровесники. В Москве они появились около года назад. По своим игровым качествам и техническим характеристикам они примерно равны. Хотя **Sony** по популярности вырвалась вперед, как у нас, так и в Америке. О количестве игр на ту и на другую приставку Вы можете узнать из приводимой нами таблицы. Но особенно хотим заметить, что ес-



ли Вы любитель компьютерных единоборств, то вряд ли найдете драку лучше, чем **Tekken** на **Sony**, хотя **Virtua Fighter 2** на **Saturn** тоже очень достойная игра. **Sega** обошла своего основного конкурента на аркадной стрелялке для **Saturna** — **Virtua Cop**. Завораживающая своей графикой и динамизмом игра идет в комплекте со световым пистолетом, который работает в режиме **Plug'n'Play** и не требует изнурительной пристрелки, чем грешит пистолет на **3DO**. Выбор между этими двумя системами можно сделать только посмотрев их в работе своими глазами. Большую осторожность надо соблюдать при приобретении **Sony** и **Saturn'a**, так как вам могут продать европейские или еще хуже — японские варианты приставок. Тогда за новыми играми вам придется ездить в страну восходящего солнца. Обязательно проверьте, приставка должна быть изготовлена в Японии для американского рынка.

В июне этого года фирма Nintendo планирует выпустить для японского рынка свою новую 64-х разрядную систему — **Ultra**. Подробно об этой системе читайте в другой нашей статье в этом номере. Отметим только, что все нюансы эксплуатации приставки можно выявить спустя месяц — два, поэтому сейчас мы не вправе давать вам какие-либо практические советы. Подождем до лета.

Если вы все же остановили свой выбор на персональном компьютере, то это достаточно ответственное решение. Вам предстоит определиться в выборе марки машины, ее конфигурации, месте приобретения. О подборе домашнего компьютера написано уже слишком много и мы не будем повторяться, но несколько советов все-таки позволим себе. Во-первых, не стоит покупать **Macintosh**, если вы собираетесь его использовать исключительно для



1) На компьютер с необходимой для игр конфигурацией от известного производителя.
2) На основании данных отдела гарантийного обслуживания Game Land.
3) На основании данных, опубликованных в прессе.
Н/Д — Нет данных.
Н/Н — Нет необходимости.

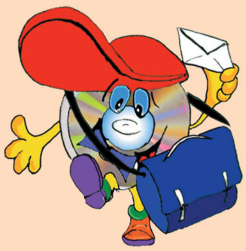
	Тип	Носитель инф-ции	TV Система	Средняя цена в Москве			Количеств		
				Приставки	Игры полугодичной давности	Новые игры	Всего	Драки	Бродилки (platform action)
Panasonic 3DO	Приставка	CD	NTSC	340	30-40	70	40-50	6	3
Gold Star 3DO	Приставка	CD	NTSC	320	30-41	70	40-50		
Sony PS USA	Приставка	CD	NTSC	520	60-70	90	20-40	10	3
Sony PS Europe	Приставка	CD	PAL	490	н/д	90	13-25		
Sega Saturn USA	Приставка	CD	NTSC	500	50-60	87	25-35	5	5
Ultra 64	Приставка	ПЗУ	NTSC	430	н/д	н/д	нет		
IBM PC	Комп-тер	CD		3500(1)	30-40	80	> 140	Мо	
Macintosh	Комп-тер	CD		н/д	50	80	15-30		

игр. Как не высок класс этой великолепной машины, но для развлечений она малопригодна, прежде всего из-за очень малого выбора игрушек в московских магазинах. Второе, что хотелось бы посоветовать — это не скупиться и купить хорошую машину. Если вы можете себе позволить персональный компьютер для игр, то не стоит брать машину ниже **Pentium 75 MHz** с оперативной памятью меньше **16MB**. Мы не будем говорить о необходимости четырехскоростного дисковода **CD-ROM**, звуковой карты (обязательно **Sound Blaster**-совместимой) и источника бесперебойного питания - это само собой разумеется. Если вы хотите быть в курсе всех событий происходящих на игровом рынке — не обойтись и без подключения к **Internet**, а это значит, что вам нужен хороший модем. Кстати, сейчас начали появляться игры для **Internet**, где вы можете играть со своими друзьями "по телефону". Таким образом, компьютер необходимой конфигурации (**Pentium 75-MHz/16MB/1GB /2MB Video RAM /SB16/ 4xCD-ROM/15"/fax-modem 28.8**) от таких фирм как **Gateway2000**, **Packard Bell**, **Acer** и т.п. обойдется вам примерно в $3500.

И последний совет. Не покупайте без гарантии. Это касается не только компьютера, но и любого электронного устройства, в том числе и телевизионной приставки. Как показала практика, неисправность приставки выявляется в первые полгода эксплуатации, а компьютера — в течение года, хотя компьютер имеет физически устаревающие модули. Поэтому не стоит гоняться за пожизненной гарантией, но полгода на приставку и два года на компьютер надо обязательно иметь.

Мы постарались дать вам несколько, на наш взгляд, самых важных советов и надеемся, что вы правильно выберите для себя или для своего ребенка игровую систему.

...во игр продаваемых в магазинах Москвы														Наличие аксессуаров										Оценки					
Doom'образные	Спорт (без гольфа, ам. футбола и бейсбола)	Гонки на автомобилях, мотоциклах и т.п.	Симуляторы-леталки	Фантастические симуляторы	Стратегические, экономические	Стрелялки	RPG, трехмерные бродилки	Головоломки, квесты, пинболы, викторины и т.п.	Игры с видео-графикой	Детские	Образовательные	Эротика	Другие	Джойстики типа Control Pad	Джойстики для леталок	Джойстики для драк	Дистанционные джойстики	Руль-штурвал	Световое оружие	Внешняя память	Мыши	Устройства типа Game Geniue	Ножное управление	Надежность (2)	Графические возможности	Удобство в эксплуатации	Возможность модернизации	Возможность объеденить в сеть	Обобщенная оценка
8	4	3	3	13	4	11	15	9	8	6	3	5	3	есть	есть	нет	есть	нет	есть	нет	есть	есть	нет	4.5	4.0	4.8	есть	нет	3.8
Полность совместим с Panasonic 3DO																								3.0	4.0	4.8	нет	нет	2.9
3	5	3	5	9	3	3	3	3	нет	2	нет	нет	3	есть	нет	есть	есть	есть	нет	есть	есть	есть	нет	4.9	5.0	4.9	нет	есть	4.8
Игры появляются не регулярно														Совместимы с US-версией										н/д	5.0	5.0	нет	есть	3.5
2	3	3	3	9	3	4	4	3	2	2	нет	нет	5	есть	нет	есть	нет	есть	есть	есть	есть	есть	нет	4.8	4.3	4.9	нет	нет	4.7
В продаже появятся в начале мая 1996 года																								н/д	н/д	н/д	есть	нет	4.5(3)
...жно найти минимум 5 игр на любую тему														есть	есть	есть	есть	есть	есть	н/н	есть	н/н	есть	4.5	5.0	3.5	есть	есть	5.0
Достаточно трудно найти нужную игру или аксессуар																								н/д	5.0	3.5	есть	есть	2.8



64-битная МОЩЬ от NINTENDO



Оксана КУЗЬМЕНКО

Человечество никогда не стоит на месте. Мировые технологии постоянно развиваются и все время внедряют в нашу жизнь что-то новое. Совсем недавно в мир игровых систем ворвались 32-битные мультимедийные приставки и заняли там прочное место. Но оказалось, что и это далеко не предел.



23 Августа 1993 года Nintendo и Silicon Graphics объявили о совместном проекте по разработке новой, первой в мире 64-битной игровой приставки Ultra-64, которая совершит переворот в игровой индустрии.

Началось все с того, что в июле 1992 года Silicon Graphics разработала новую систему графического развития под названием " двигатель реальности" с ценой $100000. А потом была разработана система "Мультимедиа двигатель", которая обладала практически теми же качествами, что и "двигатель реальности", но со значительно меньшими издержками. Тогда то руководство SG и пришло к решению о совместном развитии новой приставки с одной из ведущих компаний электронных развлечений, чтобы увидеть возможности "двирателя реальности" в жизни. Роль Silicon Graphics заключалась в разрабатке всех "внутренностей" **Ultra 64** кроме памяти, а Nintendo занималась всем остальным.

И вот пока Sega и Sony выпускали свои 32-битные системы, а Panasonic говорил о создании 64-битной машины M2, Nintendo решила перепрыгнуть их как в технологии и цене, так в сроках. И по прошествии двух с половиной лет **Ultra 64** практически создана, и по последним данным, появится в июне этого года на японском рынке. Однако создатели держат в секрете многие характеристики новой системы, а описание ее новых возможностей пока еще очень туманно. Nintendo избегает называть точные данные и цифры, снабжая их словами "около" и "примерно". Но все же некоторые черты и внешний вид новой приставки стали известны, когда создатели приоткрыли завесу тайны





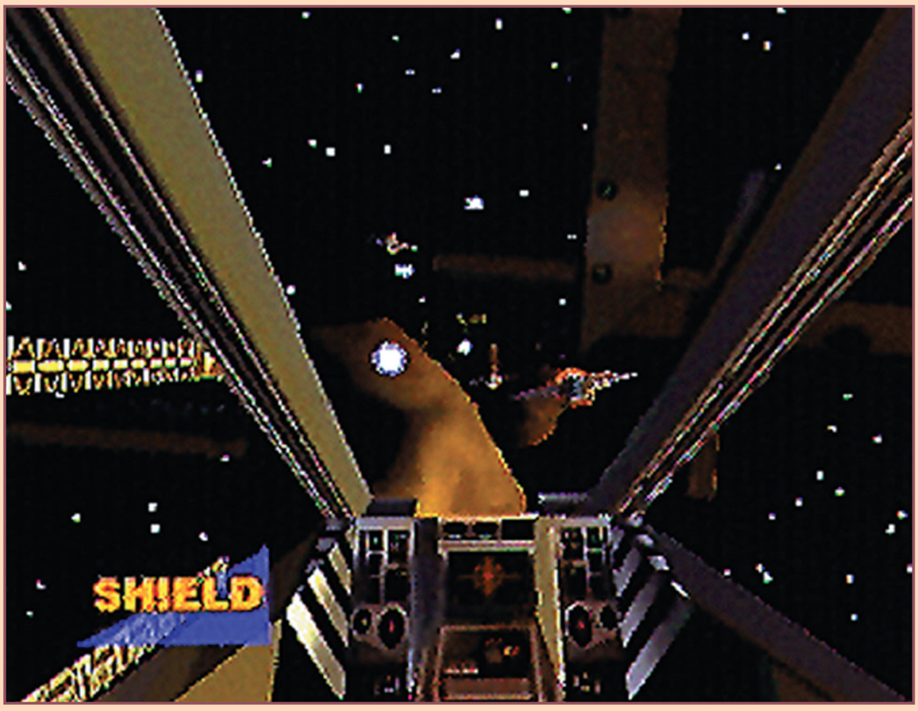




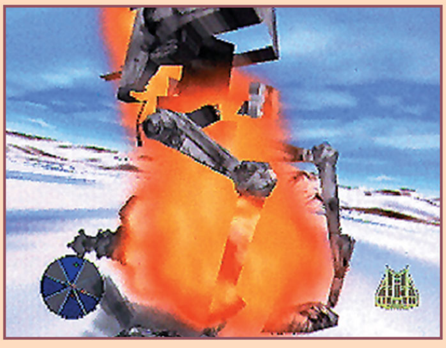


на выставке в Японии осенью 1995 года.

Прежде всего, в **Ultra 64** поражает и радует ее предполагаемая цена - в США она будет стоить не более $300, в то время как 32-битные приставки Sony PlayStation и Sega Saturn стоят значительно дороже. Nintendo удалось достигнуть такой небольшой цены за счет того, что в приставке не будет механизма CD-ROM и оперативной памяти, потому что игры к Ultra-64 будут выпускаться на картриджах. Создатели **Ultra 64** считают, что CD-ROM не удобен для игр, потому что для этого нужна оперативная память, которая очень дорогая. Картриджи же будут 8 MB, но будут поддерживать сжатие 1 : 8, что приравнивается к 200 Мбитам обычной памяти. Однако Nintendo может столкнуться с проблемой дороговизны картриджа. На сегодняшний день издержки на производство картриджа для **Ultra 64** примерно равны $30, в то время как издержки у Saturn и PlayStation менее $10. К тому же создатели игр уже относятся к картриджу с подозрением и недовольством, как к чему-то устаревшему, что не может дать ни высококачественной музыки и звуковых эффектов, ни полноценных видеофрагментов. Так что, скорее всего, создателям придется обойтись без них, а вот захотят ли смириться с этим потребители - это уже вопрос. Поэтому, чтобы **Ultra 64** выжила на рынке игровых систем, создатели должны срочно что-то придумать, чтобы уменьшить издержки и улучшить качество звукового и видео сопровождения игр по сравнению с 32-битными машинами. Конечно, Nintendo может позднее перейти на CD-ROM или изобрести какую-то новую технологию, но пока это проблема.









Nintendo объявила, что для хранения информации к **Ultra 64** будет создан специальный механизм, временно названный "Bulky Drive", который будет подсоединяться к приставке через специальный порт и сможет как считывать информацию, так и хранить ее. "Bulky Drive" сможет хранить 64 MB информации, а скорость ее передачи примерно равна одному мегабайту в секунду. Кроме того этот механизм позволит создавать игры совершенно нового поколения. Предполагается, что такими играми могут стать Legend of Zelda и Dragon Quest 7. Но за этот механизм придется заплатить дополнительную сумму, а какую, пока не известно.



Вся известная информация о внутреннем содержании **Ultra 64**, в основном, не содержит ничего нового. Основой частью самой приставки является 64-битный главный процессор с графическими микросхемами. Главный процессор имеет дело только с логикой игры и поведением игрока, а с пикселями, полигонами и звуковыми эффектами "работают" уже графический, звуковой и RISC сопроцессоры.

Основным преимуществом **Ultra 64** является то, что создатели добились значительных успехов в качестве изображения, убрав многие недостатки графики, которые были на других приставках и на PC. Прежде всего все объекты в играх выглядят четко и не расплываются по мере приближения или удаления к ним — так называемый DOOM-эффект, когда объект при приближении превращается в однородную массу. Теперь при приближении к объекту его вид становится более детализированным и, при этом, сохраняет свою форму.

В играх **Ultra 64** объекты будут приближаться равномерно. Поэтому не будет такого эффекта, как в Daytona USA для Saturn, когда вдруг перед Вашими глазами появляется кто-то или что-то. Вы будете постоянно видеть объект по мере приближения или удаления, а он будет постепенно меняться в размерах в соответствии с размерами других объектов.

Похоже, что все уже смирились с неровными ступенчатыми контурами объектов на экране. Такой эффект существует потому, что пиксели на экране телевизора и монитора квадратные. В **Ultra 64** этот недостаток убран, но не за счет увеличения скорости полигонов в секунду, а благодаря умело подобранному соотношению цветов.



Особое внимание создатели **Ultra 64** уделили джойстику, что вообще свойственно Nintendo. У него есть три рукоятки, и Вы можете держаться либо за правую и левую, либо за правую и среднюю, либо за среднюю и левую, в зависимости от того, в какую игру Вы играете. Для большего удобства на джойстике расположено много кнопок. А на задней панели есть слот для Memory Card, что намного удобней, чем наличие его на самой приставке. Если Вы хотите показать друзьям, как Вы сыграли в игру, Вам не надо тащить к ним всю приставку - достаточно взять с собой только джойстик со вставленной в него Memory Card. Чтобы покупатели не запутались, к каждой игре будет приложение, как удобней использовать джойстик. Хотя действительно ли он удобен, можно будет сказать, только поиграв с ним какое-то время. К тому же, джойстики будут разных цветов, поэтому каждый сможет подобрать себе его по своему вкусу.

Сама приставка будет серого цвета очень красивой формы, со стильными изгибами. К ней могут подключаться четыре джойстика



одновременно, хотя у многих возникает вопрос, не слишком ли это много. Nintendo на 100% уверена, что для приставки это не проблема. Кроме этого у приставки будут обычные аудио и видео выходы для телевизора и порт для подключения "Bulky Drive" или модема. Для подключения Ultra 64 к телевизору можно будет воспользоваться старым аудио/видео кабелем от Super Nintendo.

Ultra 64 была представлена на выставке в Японии всего с двумя играми. Но одна из них, Super Mario 64, была завершена только на 50%, а сами создатели говорят, что эта игра показывает только половину той мощи, на которую способна приставка. Такое ограниченное количество игр уже тогда ставило под вопрос предполагаемую дату выпуска — апрель 1996 года. И действительно, буквально в середине марта Nintendo объявила, что переносит выход **Ultra** в Японии на более поздний срок — 23 июня 1996 года. В Америке Ultra должна появиться, как и обещалось, 30 сентября 1996 года, а на остальном рынке — поздней осенью. Причиной задержки послужили недостаток и недоработка некоторых микросхем для приставки. Создатели **Ultra 64** утверждают, что к моменту выхода на рынок, под нее должно быть создано около 10-20 игр как самой Nintendo так и совместно с такими крупными компаниями как Williams, Midway, Lucas Arts и другими. Главное, чтобы Ultra 64 не постигла та же участь, что и систему Virtua Boy, когда к моменту выхода на рынок под нее было создано очень ограниченное количество игр, что, естественно, сильно сказалось на популярности системы.

Что же на самом деле будет представлять из себя **Ultra 64**? Это можно будет сказать только после ее выхода, которого осталось ждать совсем недолго. А пока можно полагаться только на слова самих создателей, которые настроены очень оптимистично и рисуют для приставки очень радужные перспективы.

Технические характеристики Ultra 64:

Главный процессор	64-бит
Скорость	максимум 4500 Мбит/сек.
Память	RAMBUS D-RAM 36 Мбит
Сопроцессоры	
RISC процессор	
Графическо-звуковой процессор	
Процессор изображения пикселей	
Графика	
Разрешение	256 x 224, 640 x 480, поддержка безмерцательного режима межстрочной развертки.
Цвета	16.8 миллионов
Скорость	100 миллионов точек в секунду
Вес	1,1кг
Габариты	260мм x 190мм x 73мм



Super Mario 64



Тема:	**3D-бродилка**
Издатель:	**Nintendo**
Дата выпуска:	**21 апреля**

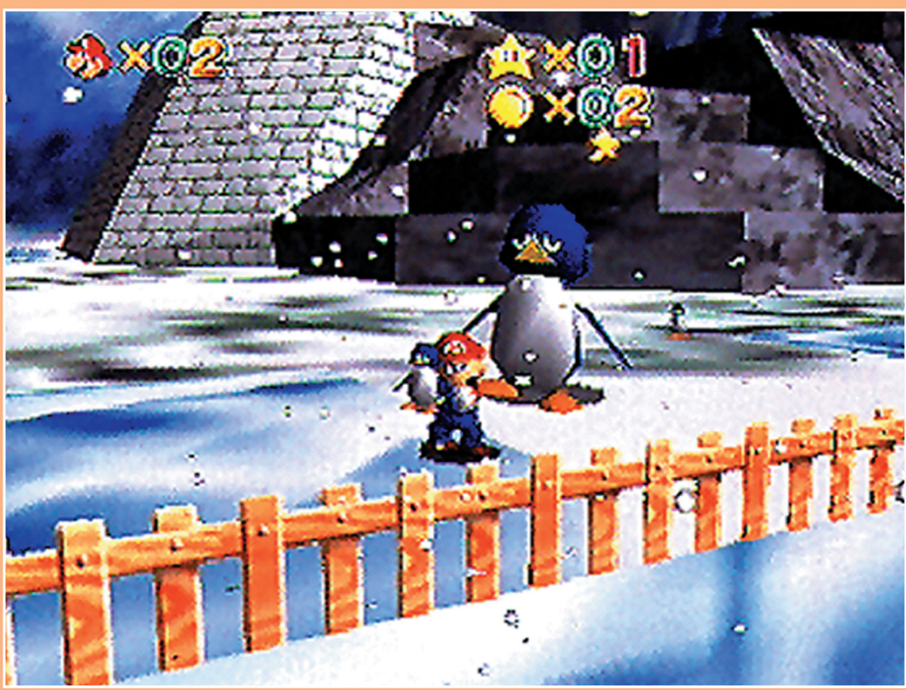




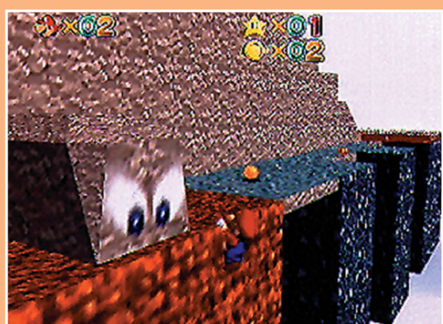
Super Mario 64 была представлена на выставке в Японии осенью 1995 года вместе с Ultra 64. И хотя игра тогда была завершена только на 50%, она понравилась практически всем гостям выставки. Самый, пожалуй, известный во всем мире компьютерный герой Марио начал свое существование еще на 8-битных приставках, потом перепрыгнул на 16-битные, и вот теперь почти появился на 64-битной машине. Впервые мы увидим трехмерного Марио в трехмерном мире, заполненном такими же трехмерными врагами.

Прежде всего, конечно поражает графика. Все выглядит очень реалистично, хотя все этого и ожидали от Ultra 64. Туманы, тени, окружающая обстановка — все настолько детализировано и графически выдержано, что просто захватывает дух. Для сравнения можно сказать, что все игры для Sony PlayStation по графике остаются далеко позади.

Теперь Марио получил полную свободу перемещения. Он может забираться на деревья, плавать под водой и лазить по стенам. Еще одно интересное отличие от предыдущих игр о Ма-









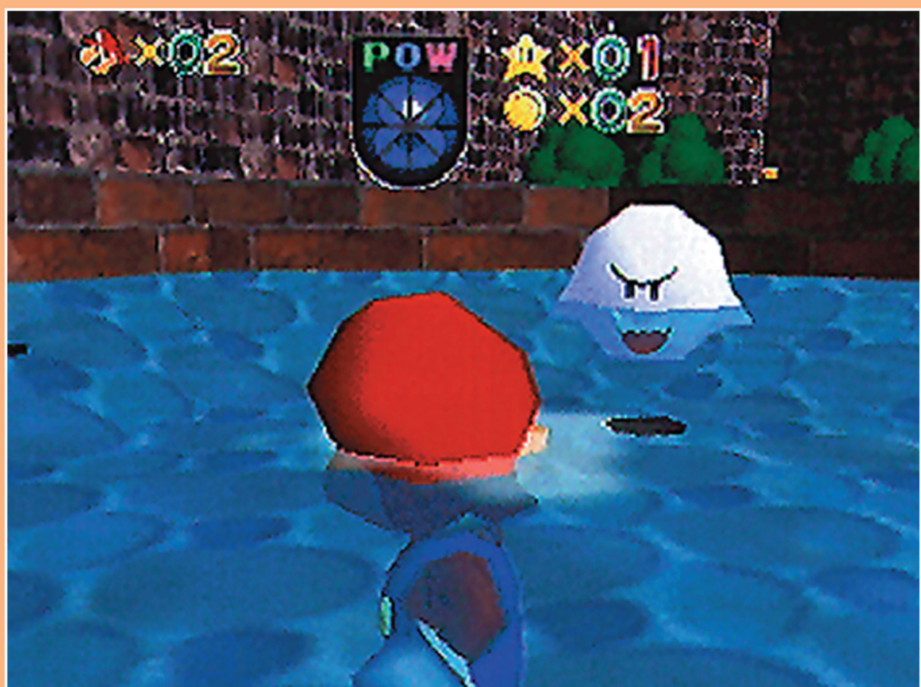


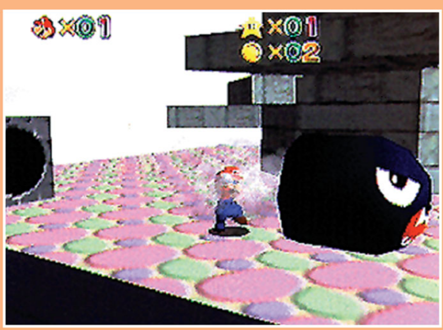
рио, это то, что теперь Марио не может дышать под водой. Вам придется всплывать через небольшие промежутки времени, чтобы подышать. К тому же постоянно следите за водой на экране, потому что в любой момент может появиться акула, которая тут же съест Марио.

В игре Вы можете выбрать любой вид на происходящее, какой Вам нравится. Теперь Марио может не только залезать в трубы и собирать там монетки, но и мчаться на сумасшедшей скорости по наклонному призовому желобу, собирая по пути монетки. Надо обладать большой ловкостью, чтобы не слететь с него, по-











тому что тогда призовой уровень закончится. Самое же удивительное, это то, что по желобу можно катиться и на животе головой вперед.

Некоторые боссы в конце уровней уже знакомы Вам из предыдущих версий игры. Все они теперь выглядят потрясающе реалистично, а сражения с ними совсем не похожи на те, что были раньше. Теперь, чтобы победить Боусера, Вам придется таскать его за хвост.

Вообще в игре много много всего, на что стоит посмотреть. И мне вполне понятно решение Nintendo показать на выставке старую игру со старым сюжетом и героем. Тогда внимание играющих будет больше сосредоточено на качествах и возможностях самой приставки, а не на сюжете игры. Чтож, на примере **Super Mario 64** впечатление об Ultra 64 складывается совсем неплохое, чему немало помог всеобщий любимец «старичок» Марио.

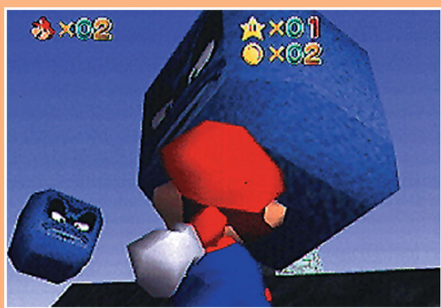
















Kirby Bowl 64

Тема: 3D-бродилка
Издатель: Nintendo
Дата выпуска: вторая половина 1996

Kirby Bowl 64 стала второй игрой, которая демонстрировалась на выставке в Японии вместе с приставкой Ultra 64. Она представляет собой необычную головоломку, где в главной роли выступает мячик, которым Вы будете управлять. В отличие от Super Mario 64, Kirby Bowl 64 — абстрактная игра, где нет четких границ объектов и окружающей обстановки. Она чем-то напоминает Marble Madness или Sumo для Макинтош, но Kirby Bowl 64 более разнообразна и обладает большим графическим и игровым потенциалом. При игре Вы сразу заметите удобство в управлении, когда реакция на каждое Ваше нажатие кнопки на джойстике наступает незамедлительно.

Когда Вы играете один, то Ваша задача заключается в том, чтобы провести мячик по поверхности уровня, собирая звезды и избегая препятствия. Но более интересным, на мой взгляд, является режим игры вчетвером, где каждый управляет своим круглым мячиком. Цель игры, в этом случае, заключается в том, чтобы, катаясь по трехмерному ландшафту, столкнуть других мячиков с поверхности арены, поверхность которой постоянно изменяется.

Конечно, Kirby Bowl 64 далека от того, чтобы стать огромным хитом среди электронных игр, но она стоит того, чтобы на нее обратили внимание. Ее прекрасная графика и интересный режим четырех игроков могут, вполне, повлиять на дальнейшее развитие мира электронных развлечений.





Legend of Zelda

Тема: 3D-бродилка
Издатель: Nintendo
Дата выпуска: ноябрь 1996

Legend of Zelda стала, пожалуй, самым большим сюрпризом на выставке а Японии, потому что она была представлена не как игра под "Bulky Drive" (как считалось сначала), а на основе картриджа. Игра еще очень далека от завершения, и на выставке была представлена только малая ее часть. В ней непривычно большой трехмерный Линк сражается с таким же трехмерным рыцарем в блестящих доспехах, которые сияют и переливаются, как настоящий отполированный металл.

Вообще, говорить о том, что представляет из себя игра, сейчас достаточно сложно, потому что судить о ней по тем видеофрагментам, которые были представлены широкой публике на выставке, невозможно. Единственное, что можно утверждать с большой долей уверенности, так это то, что графика игры будет очень хорошего качества. Выход игры планируется в Ноябре 1996 года, поэтому не будем спешить с выводами, а лучше запасемся терпением и подождем.



Перпективы развития мультимедийных систем



Оксана КУЗЬМЕНКО

В связи со скорым выходом Ultra 64, наш журнал решил познакомить Вас с мнением профессионалов в области видеоигр. Мы выяснили, что они думают о новой игровой приставке компании Nintendo, и как ее появление повлияет на российский рынок видеоигр.



Дмитрий АГАРУНОВ,
президент компании «Game Land»

Сможет ли Nintendo реально обеспечить начало продаж в заявленные сроки?

Думаю, да. Как правило, у Nintendo результат более продуманный, чем у конкурентов. Но фирма обычно не соблюдает сроки выхода продуктов.

Когда начнутся продажи Ultra 64 в США, Европе, России?

По-моему, в США новая приставка Nintendo появится осенью 96 года, причем это оптимистичное предположение. В Европе — на новый 1997 год. А что насчет России, то в наших магазинах «Game Land» Ultra появится через неделю после начала продаж в любой стране.

К какому сроку появятся первые 20 игр?

Не раньше, чем к декабрю 96 года.

Какова будет максимальная и средняя розничная цена на картриджи к Ultra?

На 20% выше, чем цена на игры для Sony PlayStation.

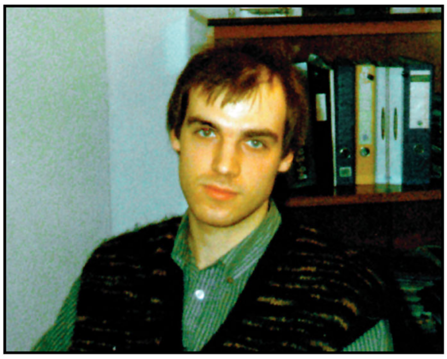
Как, в процентном соотношении, Вы оцениваете доли 3DO, Sony PlayStation, Sega Saturn и Ultra 64 на рынке России к маю 97 года?

Владельцы распределятся следующим образом:

3DO — 50%,
Sony PlayStation — 30%,
Sega Saturn — 5%
и Ultra 64 — 15%.

Продажи распределятся так:

3DO — 1-3%,
Sony PlayStation — 60%,
Sega Saturn — 7-10%
и Ultra 64 — 30%.



Александр МИХАЙЛОВ,
руководитель отдела продаж компании «Бука»

Сможет ли Nintendo реально обеспечить начало продаж в заявленные сроки?

Нет.

Когда начнутся продажи Ultra 64 в США, Европе, России?

В США продажи начнутся в сентябре 1996 года. В Японии Ultra 64 традиционно появится чуть раньше, в Европе — чуть позже.

К какому сроку появятся первые 20 игр?

Думаю, что к таким срокам начала продаж самой приставки первые 20 игр уже появятся, вопрос — какие это будут игры.

Какова будет максимальная и средняя розничная цена на картриджи к Ultra?

Средняя цена на игры для Ultra 64 будет несколько выше, чем на форматы на компакт-дисках, просто ввиду того, что технология производства картриджей значительно дороже. По сути происходит следующее: человека призывают купить приставку, аргументируя низкой ценой, заставляя его потом тратиться на игры. Максимальная цена на софт, по сути, не ограничена, но думаю, что никто не решиться продавать его дороже $110 - 120.

Как, в процентном соотношении, Вы оцениваете доли 3DO, Sony PlayStation, Sega Saturn и Ultra 64 на рынке России к маю 97 года?

Если оценивать только 32-х и 64-х битный рынок, не касаясь 16-ти и простейших 8-и битных приставок, то здесь ситуация будет определяться выходом на рынок M2 и тем, каким форматом будут заниматься наиболее крупные поставщики видеоигровой продукции на российский рынок. В целом, процентное соотношение владельцев будет:

3DO — 50%,
Sony PlayStation — 25%,
Sega Saturn — 5%
и Ultra 64 — 15%.

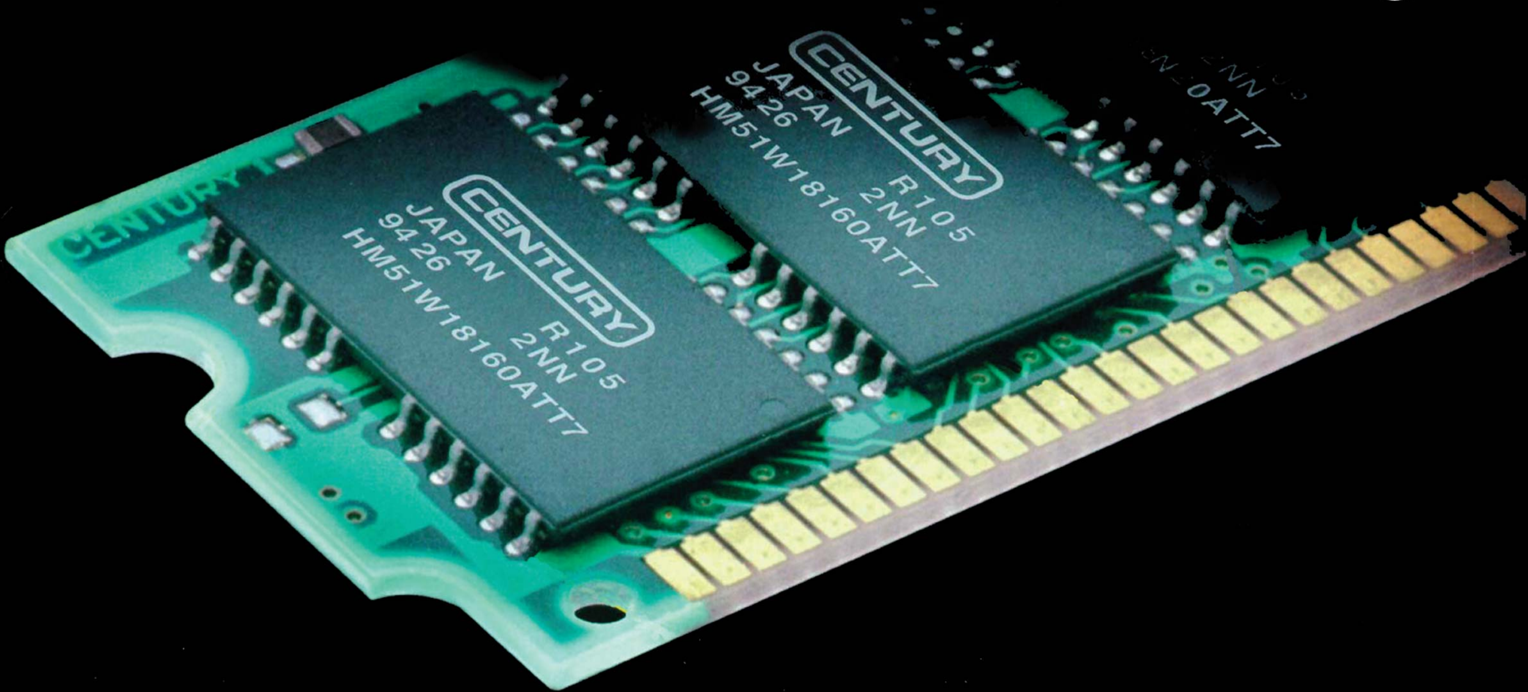
Продажи на май 97 года предполагать очень сложно, возможно, они будут такими:

3DO — 5%,
Sony PlayStation —45%,
Sega Saturn — 10%
и Ultra 64 — 40%.

Ситуация может измениться, если Sega пересмотрит свою ценовую политику в отношении Saturn.

Мы также связались с компанией Денди и попросили ответить их на вышеприведенные вопросы. **Андрей БАРКОВСКИЙ**, *начальник отдела рекламы*, считает, что пока говорить об этих вопросах преждевременно, и предполагать что-то можно будет только в мае-июне этого года.

Не хватает памяти?



Магазин GameLand предлагает полный ассортимент стандартных модулей памяти SIMM (72-pin) емкостью 4, 8 и 16 MB американских Major Brand-производителей с пожизненной гарантией.

ТОЛЬКО У НАС!
Специфические модули памяти для персональных компьютеров, ноутбуков, серверов и периферийных устройств, ведущих фирм, от Apple до Toshiba.

Пожизненная гарантия!

Game Land

Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд
торг. центр «Новый Колизей», маг. Game Land
проезд до ст. метро «Проспект Мира»
факс: 125-0211, gameland@glas.apc.org



INTERNET: путешествие по всемирной информационной паутине

Как и обещали, мы продолжаем рассказ о «Всемирной паутине» и о том, что за информация хранится на десятках тысяч серверов. Мы расскажем о «страницах», специально предназначенных для женщин, о всех полезных «адресах», которые могут Вам пригодится в повседневной жизни. Масштабы Internet настолько велики, что невозможно за один раз охватить даже сколько-нибудь значительную часть. Мы надеемся, что благодаря той информации, которую мы собираем для Вас, Вы сможете более уверенно ориентироваться в «океане» Internet и получать все необходимые данные из первых рук.

Виртуальные путешествия

Если Вы решили провести свой отпуск за границей и уже выбрали страну, которую думаете посетить, то, конечно же, Вам захочется получить как можно больше информации. Расположение гостиниц, цены, достопримечательности, памятники архитектуры, музеи, магазины и т.д... Обо всем этом Вы можете узнать не выходя из своей квартиры, не покидая своего удобного кресла. Достаточно использовать следующие адреса:

http://pronett.com/europe/

Этот адрес содержит в себе всестороннюю информацию о европейских государствах. Выбрав: Дания, Путешествия, Туризм вы попадете на «страницу» Дании, побываете в Копенгагене, полюбуетесь памятниками архитектуры и искусства, узнаете где и как можно провести время. Если Вы не знаете английского — не беда, у Вас есть возможность, указав, что Вы «иностранец», выбрать другой европейский язык (к сожалению, русский не входит в разряд таковых).

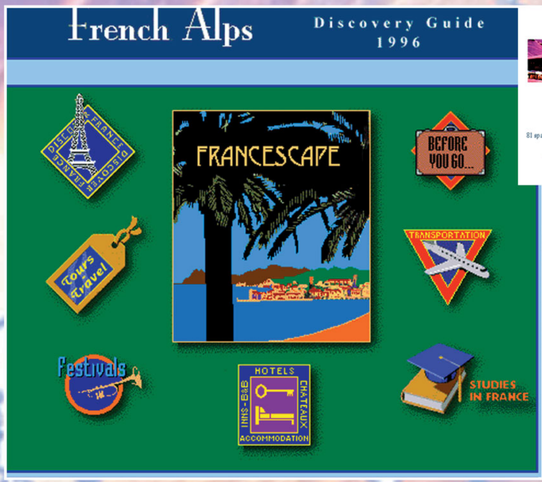
http://is.co.za/travdiary/td

База данных по Западной Европе. С помощью этой «страницы» Вы можете узнать когда, где и какое событие произойдет. К примеру, выбираем — Англия, май, музыка. И получаем исчерпывающую информацию о всех музыкальных событиях, намеченных на этот период времени.

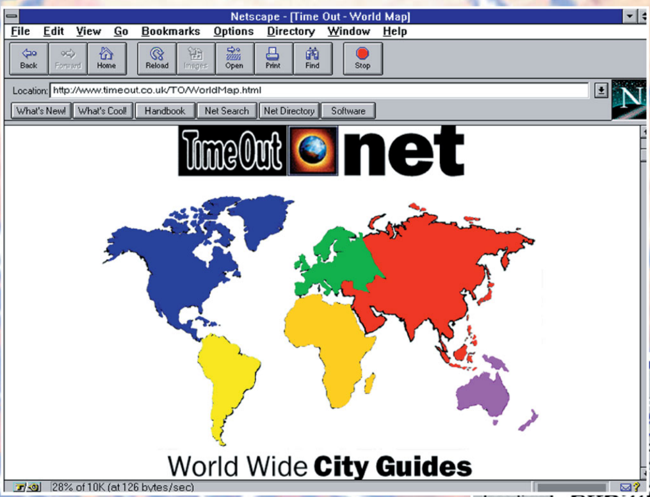
http://www.gorp.com/gorp/location/europe/europe.htm#country



GORP (Great Outdoors Resource Pages) — великолепная страница. Здесь Вы узнаете максимум информации об национальных парках, лесах, пустынях, дикой природе, национальных памятниках, пещерах, виндсерфинге, рыбной ловле, велосипедных и пеших путешествиях и многом другом. Включает в себя Австралию, Азию, Антарктику, Африку, Европу, Канаду, Мексику, Новую Зеландию, США, Центральную и Южную Америку.









http://www.timeout.co.uk/

Самый лучший путеводитель по крупнейшим европейским столицам. Сюда включены: Мадрид, Рим, Париж, Берлин, Лондон и другие. Исчерпывающая литература для акклиматизации, кафе и рестораны, дорожные и специальные знаки, развлечения и другая информация для туристов, по каждому из городов. Полноцветные изображения, фотографии и подробный текст, пополняемые еженедельно.

http://www.france.com/francescape/top.html

Здесь Вы можете ознакомиться со всеми достопримечательностями Франции. Узнать о всех фестивалях и праздниках, о расписаниях движения транспорта, о турах и т.д. Отсюда Вы можете попасть на «страницу» Парижа.



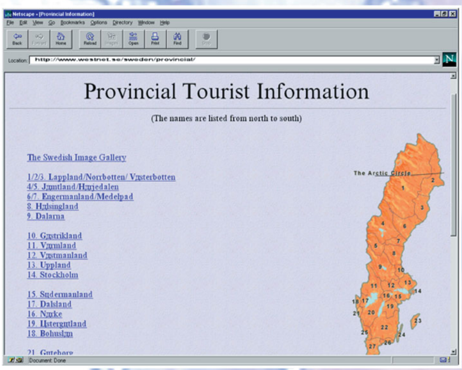
http://bog.ucsd.edu/~eric/Eric/KEMPER/kemper1.html

Если Вы интересуетесь Великобританией, то этот адрес как раз для Вас. Английская история, литература, искусство, кухня и, конечно, юмор. Вы можете побывать в прекрасных средневековых замках, известных во всем мире. Вам представится возможность изучить карту города, в который Вы собираетесь отправиться. Большое количество иллюстративного материала и подробное изложение материала помогут Вам окончательно определиться.

http://heiwww.unige.ch/switzerland/

Швейцария — страна гор, часов и сыра. Информация о горнолыжных курортах, туристических маршрутах и путешествиях. Великолепный материал о швейцарских Альпах.





http://www.spaintour.com/

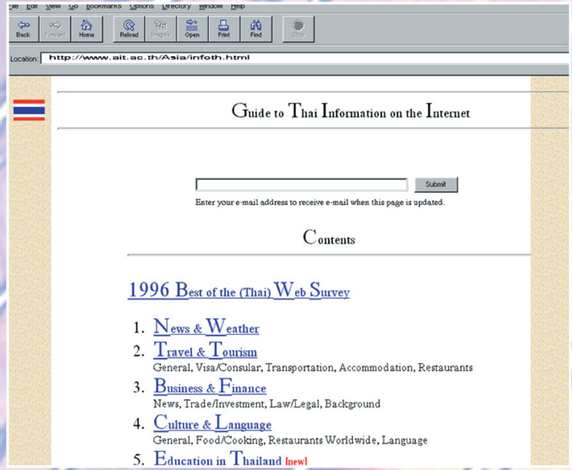
Этот адрес посвящен Испании. Исчерпывающая информация о стране, национальных праздниках, фестивалях, спортивных и музыкальных событиях, туристских проспектах. Также Вы можете связаться с адресами других туристических фирм Испании.

http://www.westnet.se/sweden/

Эта «страница» целиком посвящена Швеции, всем 27-ми областям. Вы можете узнать все об истории, культуре, фестивалях, национальной кухне, о знаменитом фестивале Санта Лючия. Все материалы хорошо проиллюстрированы. Практически полная информация о жизни этого североевропейского государства.

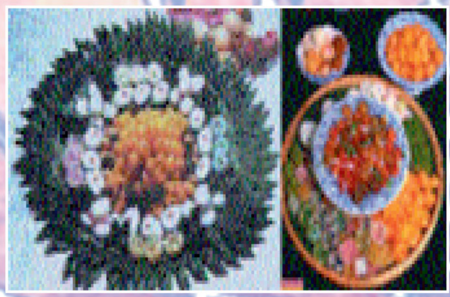
http://africa.cis.co.za/wna/html/tourism/traveline/traveline.html

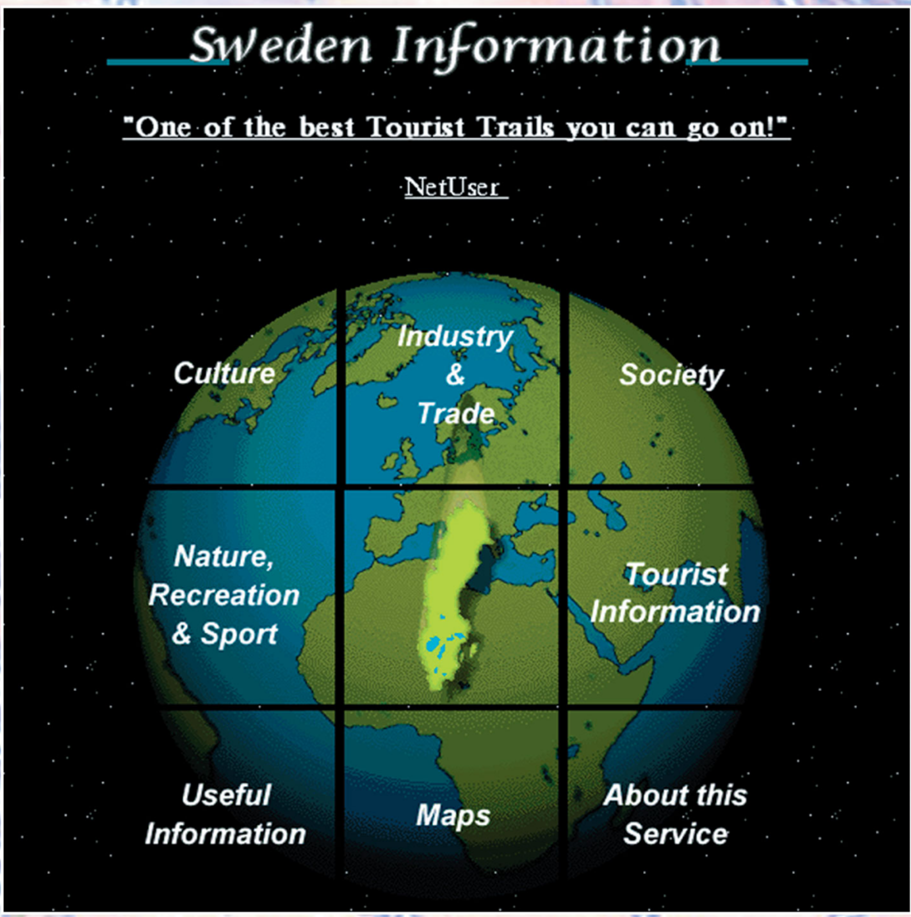
Если Вы интересуетесь экзотикой, то к Вашим услугам путешествие в Южную Африку. Вы узнаете все о туристических маршрутах, о том, где и как можно провести время, получите полное расписание движения транспорта, информацию примерно о 1000 специализированных отелях.



http://www.ait.ac.th/Asia/infoth.html

Вы получите информацию о тайских ресторанах, о блюдах, которые там предлагают и еще о многом другом интересном в Таиланде.





Музыка

На свете очень мало людей, у которых никогда не было кумира или просто образца для подражания. Это знаменитые музыканты, ученые, спортсмены, кинорежиссеры, киноартисты, модельеры, политики и тому подобное...

Ниже расположены «страницы» на которых Вы можете узнать что-то новое о самых удачливых и знаменитых людях.

http://www.abctelevision.com/beatles.html

«Битлы» — при одном этом слове в сердце складываются великолепные мелодии. Ливерпульская четверка единственный хозяин этого адреса. Большое количество графики и текста.

http://www.st.nepean.uws.edu.au/~ppoulos/madonna/

У Мадонны бессчетное количество страниц в Интернете. Эта

одна из лучших с сотнями фотографий, освещающих всю ее карьеру. А если Вы хотите увидеть более откровенные фотографии, добавьте к концу вышеприведенного адреса xxxx2.html

http://www.dircon.co.uk/takethat/

Если Вам нравится группа Take That, то Вы наверняка загляните в их родную страницу. Здесь находятся их видеоклипы, фотографии и даже раздел для фанатов. Так что Вы можете связаться с другими фанатами этой группы.



http://sunsite.unc.edu/elvis/elvishom.html

The Beatles и Rolling Stones имеют огромное количество своих страниц. Элвис Пресли — не исключение. Загляните сюда, и Вы узнаете много новых и интересных фактов из жизни короля рок'н'ролла.

http://www.metaverse.com/vibe/rockshots

Для всех фанатов тут целая галерея, полная легендами рока и рок'н'ролла. Обязательно загляните сюда — а вдруг Ваш любимый исполнитель тоже здесь.

http://www.rockmine.music.co.uk/

Еще один музыкальный архив, теперь уже Великобритании. Здесь The Beatles, The Doors, Bob Dylan, Jimi Hendrix, The Rolling Stones...

INTERNET для ЖЕНЩИН



Многие женщины даже не представляют какое обилие полезных и интересных фактов находится в Internet. Это и кулинарные рецепты разных народов и советы по уходу за домом, мода, косметика и многое многое другое.

Вам не придется долго блуждать в поисках нужной Вам информации, потому что в Internet есть даже специальная страница для женщин:

http://women.com/

С этой страницы можно узнать последние новости из мировой жизни, гороскоп, факты о некоторых болезнях (СПИД, Рак и т.д.) и, естественно, тенденции в моде весной 96 года от разных модельеров:

http://women.com/wwire/html/1.in.html

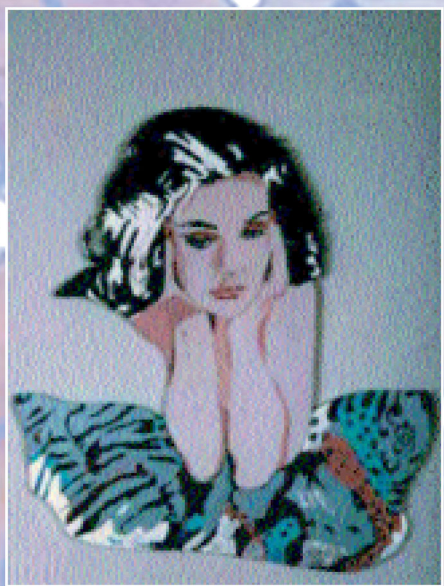
Если Вы хотите узнать о личной жизни какого-нибудь модельера, о том, что он (она) думают о своей работе, и чем занимаются сейчас, то заполните анкету на странице:

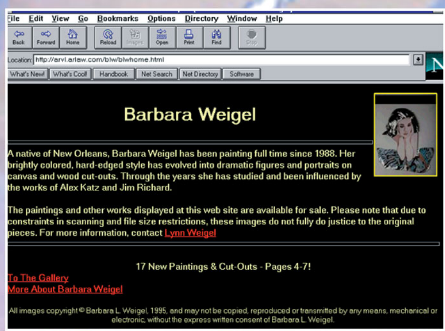
http://women.com/wwire/html/profile.html

Другая страница, где Вы можете найти много интересной и полезной информации:

http://www.femina.com

Женщины в искусстве, бизнесе, спорте и политике, полезные советы по воспитанию детей и





созданию уюта в доме — это и многое другое Вы найдете на этой странице.

А если Вы хотите походить по магазинам и узнать, что где продается, то войдите в страницу

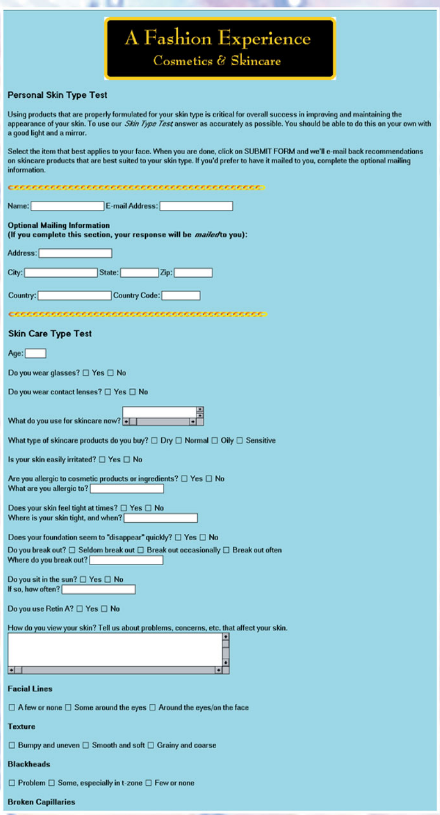
http://femina.com/ shopping

Чтобы узнать побольше о декоративной и лечебной косметике, войдите в

http://wave.intellisoft.com/ salondirect

Здесь содержится информация о новинках от разных компаний, советы по уходу за кожей и многое многое другое.

Если Вы не знаете, как правильно ухаживать за Вашей кожей, войдите в страницу


A Fashion Experience
Cosmetics & Skincare

Personal Skin Type Test

Using products that are properly formulated for your skin type is critical for overall success in improving and maintaining the appearance of your skin. To use our *Skin Type Test* answer as accurately as possible. You should be able to do this on your own with a good light and a mirror.

Select the item that best applies to your face. When you are done, click on SUBMIT FORM and we'll e-mail back recommendations on skincare products that are best suited to your skin type. If you'd prefer to have it mailed to you, complete the optional mailing information.

Name: E-mail Address:

Optional Mailing Information
(If you complete this section, your response will be *mailed* to you):

Address:

City: State: Zip:

Country: Country Code:

Skin Care Type Test

Age:

Do you wear glasses? ☐ Yes ☐ No

Do you wear contact lenses? ☐ Yes ☐ No

What do you use for skincare now?

What type of skincare products do you buy? ☐ Dry ☐ Normal ☐ Oily ☐ Sensitive

Is your skin easily irritated? ☐ Yes ☐ No

Are you allergic to cosmetic products or ingredients? ☐ Yes ☐ No
What are you allergic to?

Does your skin feel tight at times? ☐ Yes ☐ No
Where is your skin tight, and when?

Does your foundation seem to "disappear" quickly? ☐ Yes ☐ No
Do you break out? ☐ Seldom break out ☐ Break out occasionally ☐ Break out often
Where do you break out?

Do you sit in the sun? ☐ Yes ☐ No
If so, how often?

Do you use Retin A? ☐ Yes ☐ No

How do you view your skin? Tell us about problems, concerns, etc. that affect your skin.

Facial Lines

☐ A few or none ☐ Some around the eyes ☐ Around the eyes/on the face

Texture

☐ Bumpy and uneven ☐ Smooth and soft ☐ Grainy and coarse

Blackheads

☐ Problem ☐ Some, especially in t-zone ☐ Few or none

Broken Capillaries

http://www.cais.com/cosmetics/afe1.htm

Ответив на вопросы анкеты, отправьте ее. Вам посоветуют, что нужно именно Вашей коже, чтобы она выглядела здоровой и молодой. Просто дайте свой адрес или e-mail, и скоро получите ответ.

На странице

http://www.cais.com/cosmetics/afe3.htm

другая анкета, ответив на вопросы которой, Вы узнаете, какая декоративная косметика больше всего Вам идет. В зависимости от цвета одежды, который Вы предпочитаете, волос, глаз, возраста и многого другого, Вам предложат дневной, вечерний, а также





супермодный макияж.

В интернете есть и свой журнал мод. Fashion Internet можно найти, набрав адрес:

http://www.finy.com

Здесь Вы найдете коллекцию одежды на лето и осень 96 года, советы по покупке одежды как для себя, так и для своего мужа и детей. Вам подскажут, как ухаживать за кожей в разное время года, дадут рецепты национальных блюд и многое другое, что обычно можно найти в журналах для женщин.

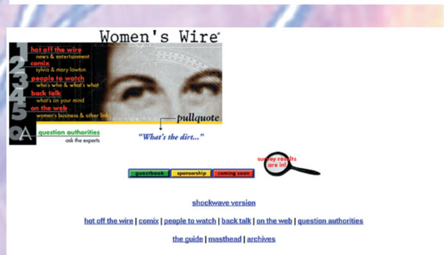
Если Вы знаете итальянский язык, то загляните на эту страницу:

http://www.internetforce.com/cosmo/index.html

Здесь Вы найдете последний номер одного из самых популяр-





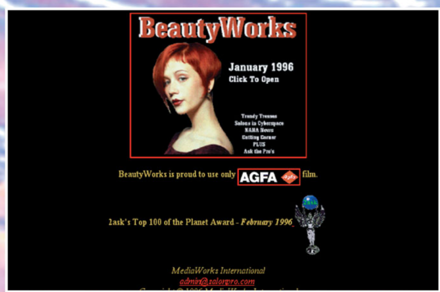


ных модных журналов — Cosmopolitan на итальянском языке.

А эта страница полностью посвящена журналу причесок

http://www.salonpro.com

В нем Вы найдете большое количество стрижек и причесок для женщин, мужчин и детей от ведущих модельеров и дизайнеров. Здесь можно подобрать себе новую стрижку или укладку как для длинных так и для коротких волос.





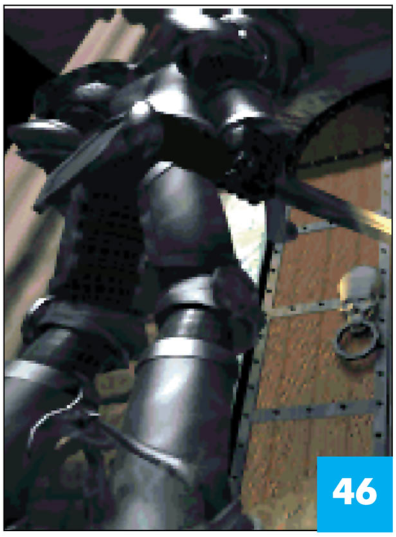
PC CD-ROM







36



46



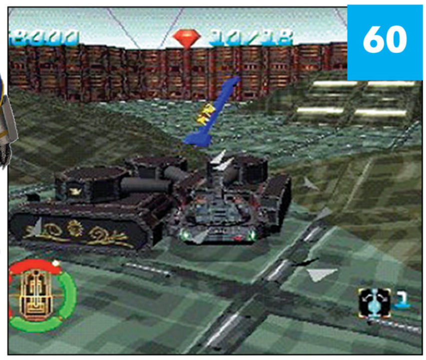
68



56



52



60



32



62



40



48



Family PC P5-75

Процессор	Pentium 75 MHz
Оперативная Память	8MB EDO
Жесткий диск	850MB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	STB Trio V+, 1MB DRAM
CD-ROM драйвер	6x EIDE
Звуковая карта	Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные	ACS40
Факс/Модем	US Robotics 14.4K
Монитор	14" 0.28 CrystalScan
Системный блок	Desktop Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$2899

Family PC P5-100

Процессор	Pentium 100 MHz
Оперативная Память	8MB EDO
Жесткий диск	1.2GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	STB Trio V+, 2MB DRAM
CD-ROM драйвер	6x EIDE
Звуковая карта	Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные	ACS40
Факс/Модем	US Robotics 28.8K
Монитор	15" 0.28 CrystalScan
Системный блок	Desktop Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$3356



Family PC P5-133

Процессор	Pentium 133 MHz
Оперативная Память	16MB EDO
Жесткий диск	1.62GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	STB Trio V+, 2MB DRAM
CD-ROM драйвер	6x EIDE
Звуковая карта	Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные	ACS40 & Subwoofer
Факс/Модем	US Robotics 28.8K
Монитор	17" 0.28 CrystalScan
Системный блок	Desktop Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$4515

Professional PC XL P5-166

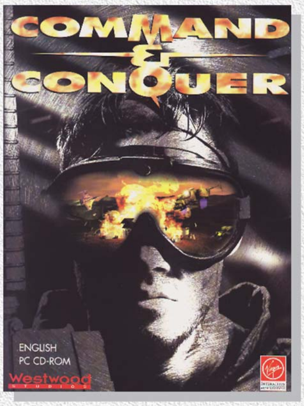
Процессор	Pentium 166 MHz
Оперативная Память	16MB EDO
Жесткий диск	2GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	Matrox Millenium, 2MB DRAM with MPEG
CD-ROM драйвер	6x EIDE
Звуковая карта	Ensoniq Sound Card
Динамики активные	ACS400& Subwoofer
Факс/Модем	US Robotics 28.8K
Монитор	17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок	Tower Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$5933

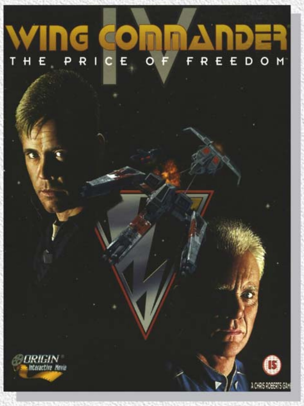


GATE

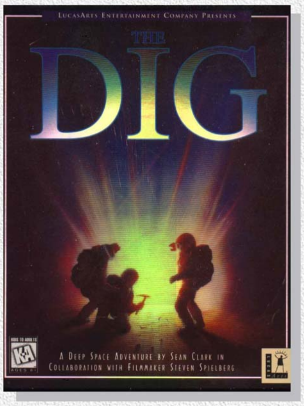
Приобретайте



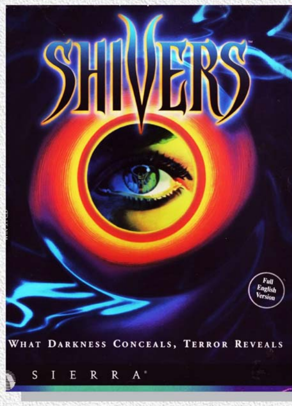
VGE120 ....65$



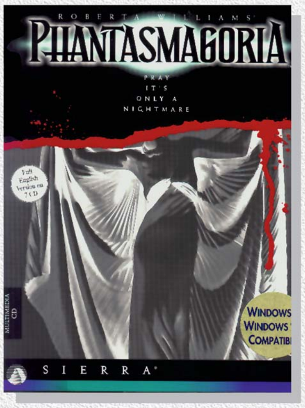
EAE400............79$



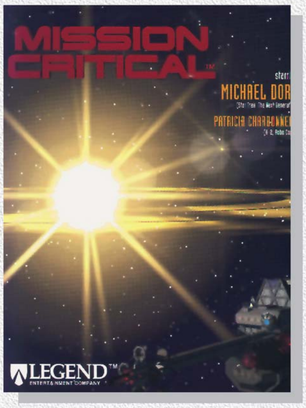
UGE180 ....65$



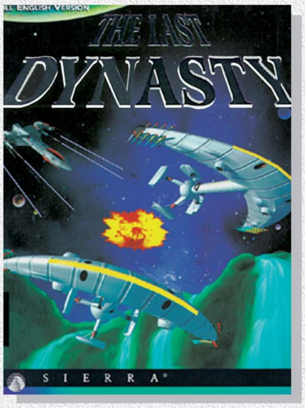
SIE380 ....35$



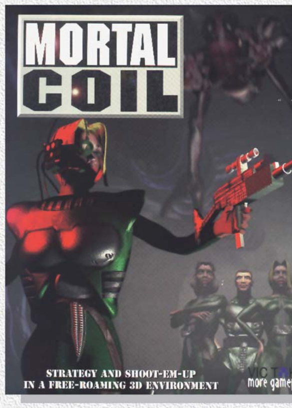
SIE250 ....65$



VGE130 ....65$



SIR010.............49$



VGE140 ....65$

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО, СМЕЯСЬ, РАССТАЕТСЯ С ПРОШЛЫМ

Карл Маркс

GT Interactive

GTE030 .....Hexen .....59$
GTE020 .....Mortal Combat III .....59$
GTE010 .....Ultimate Doom .....45$

Sierra

SIE310 ....3D Ultra Pinball .....35$
SIE240 ....Aces Collection .....45$
SIE010 ....Aces of the Deep .....49$
SIE230 ....Alien Legacy .....35$
SIE210 ....Battledrome .....25$
SIE170 ....Betrayal at Crondor .....29$
SIE290 ....Breach III .....25$
SIE330 ....Caesar 2 .....45$
SIE340 ....Casino Deluxe .....29$
SIE270 ....Command: Aces of the Deep .....45$
SIE160 ....EarthSiege .....49$
SIE165 ....EarthSiege Expansion Disk .....29$
SIE020 ....Freddy Pharkas .....45$
SIE070 ....Gabriel Knight .....29$
SIE390 ....Gabriel Knight II .....69$
SIE030 ....Inca 2 .....39$
SIE090 ....King's Quest 1-2-3-4-5-6 .....49$
SIE140 ....King's Quest VII .....49$
SIE190 ....Larry 1-2-3-5-6 Collection .....45$
SIE150 ....Larry 6 .....29$
SIR010 ....Last Dynasty (Russian manual) .....49$
SIE110 ....Laura Bow 2 .....29$
SIE200 ....Lode Runner .....29$
SIE320 ....Mother Goose .....29$
SIE250 ....Phantasmagoria .....65$
SIE280 ....Police Quest Collection .....45$
SIE350 ....Police Quest SWAT .....49$
SIE130 ....Quest for Glory .....49$
SIE380 ....Shivers .....35$
SIE120 ....Space Quest 1-2-3-4-5 .....49$
SIE260 ....Space Quest 6 .....49$
SIE502 ....Spirou .....29$
SIE503 ....The Secret of the Castle .....29$
SIE370 ....Thexder .....49$
SIE360 ....Torins Passage .....49$
SIE300 ....Trophy Bass .....39$
SIE501 ....Uncle Archibald .....29$
SIE180 ....Woodruff .....39$

Sierra Originals

SIE403 ....Aces over Europe .....14$
SIE404 ....Battle Bugs .....14$
SIE401 ....Goblins 1 & 2 .....14$
SIE402 ....Goblins 3 .....14$
SIE407 ....Inca .....14$
SIE405 ....Kings Quest 6 .....14$
SIE406 ....Lost in Time .....14$
SIE408 ....Space Quest 4 .....14$
SIE409 ....Space Quest 5 .....14$

Microprose

MPC026 .....1942 The Pacific Air War Gold .....39$
MPC032 .....Across the Rhine .....49$
MPC010 .....Bloodnet .....39$
MPC015 .....Colonization .....39$
MPC029 .....F-14 Fleet Defender Gold .....39$
MPC004 .....Iron Helix .....39$
MPC030 .....Machiavelli the Prince .....45$
MPC018 .....Master of Magic .....39$
MPC011 .....Railroad Tycoon & Civilization .....35$
MPC020 .....Star Trek .....39$
MPC002 .....Starlord .....45$
MPC013 .....Subwar 2050 & Scenario .....39$
MPC014 .....Transport Tycoon .....45$
MPC017 .....UFO & Master of Orion .....39$
MPC012 .....Wild Blue Yonder .....35$
MPC028 .....X-COM: Terror from the Deep .....39$
MPC016 .....Zeppelin .....45$

Electronic Arts

EAE260 .....Bioforge .....59$
EAE350 .....Crusader - No Remorse .....59$
EAE440 .....CyberMage .....59$
EAE460 .....Dungeon Keeper .....☎
EAE430 .....Extreme Pinball .....59$
EAE320 .....Fade to Black .....65$
EAE280 .....Hi Octane .....65$
EAE150 .....Little Big Adventure .....55$
EAE340 .....Magic Carpet 2 .....59$
EAE330 .....Need for Speed .....65$
EAE380 .....NHL Hockey »96 .....59$
EAE450 .....Psychic Detective .....☎
EAE420 .....ShockWave Assault .....55$
EAE410 .....System Shock Enhanced .....59$
EAE390 .....Theme Park .....55$
EAE210 .....Ultima VIII + SAPS .....49$
EAE370 .....US Navy Fighters GOLD .....65$
EAE360 .....Warlords 2 Deluxe .....59$
EAE400 .....Wing Commander IV .....79$
EAE220 .....Wings of Glory .....59$

Electronic Arts CD-ROM Classics

EAC110 .....Complete Ultima VII .....16$
EAC050 .....Kasparov"s Gambit .....16$
EAC120 .....Labyrinth of Time .....16$
EAC030 .....Michael Jordan in Flight .....16$
EAC150 .....NHL Hockey .....16$
EAC160 .....Noctropolis .....16$
EAC140 .....PGA Tour Windows .....16$
EAC060 .....Populous II & PowerMonger .....16$
EAC070 .....Seal Team .....16$
EAC090 .....SeaWolf .....16$
EAC100 .....Shadow Caster .....16$
EAC130 .....Space Hulk .....16$
EAC020 .....Strike Commander .....16$



3D BLASTER

Создатель **Sound Blaster™** — звукового стандарта для ПК — и мировой лидер в производстве средств мультимедиа, фирма **Creative Technolo-gy** предлагает The **PC 3D Standard** — новый стандарт трехмерной графики для ПК и первый продукт, соответствующий этому стандарту — **3D Blaster™**.

В ряде российских компьютерных изданий (издаваемых, в частности, издательством *«Компьютерра»*) появилась неверная информация , касающаяся нового мультимедийного продукта фирмы *«Creative Technology»*, называемого **3D Blaster**'ом. Данная статья призвана познакомить любителей компьютерных игр, коими, без сомнения, являются читатели журнала *«Страна игр»*, с **3D Blaster**'ом, который создавался в первую очередь для работы с игровыми программами.

3D-Blaster является принципиально новым продуктом в ряду продукции мультимедиа от *«Creative Technology»* и представляет собой высокопроизводительный адаптер трехмерной графики, ориентированный на **20 млн.** парк ПК с процессором **i486** и не менее многочисленных любителей видеоигр.

С появлением данного продукта решаются все проблемы связанные с нехваткой процессорного времени и производительности видеоадаптера для просчета и рисования высококачественных изображений трехмерных объектов в реальном масштабе времени на персональном компьютере класса **IBM PC**. В результате этого графика в новых программных продуктах, поддерживающих **3D Blaster**, поражает воображение пользователя ПК достоверностью изображения и скоростью вывода на экран. С **3D-Blaster**'ом Ваш домашний ПК приобретает мощь, доступную ранее только обладателям графических станций **Silicon Graphics**.



В связи с выходом в свет этого продукта и его поддержки со стороны целого ряда производителей программного обеспечения (включая и **Microsoft**), в западной печати активно обсуждается возможное влияние **3D Blaster**'а на обширный рынок телевизионных игровых приставок. С точки зрения западных экспертов, **3D Blaster** должен завоевать значительную часть этого рынка, так как, во-первых, качество графики, реализуемой **3D Blaster**, не только сравнимо, но зачастую и превосходит качество изображения игровых приставок и, во-вторых, ориентацией **3D Blaster**'а является уже существующий огромный парк домашних ПК. Но на сегодняшний день, анализируя объемы продаж этого продукта и подобного рода устройств других фирм-производителей, стоит отметить, что завоевать сердца потребителей не так-то просто. Подавляющее большинство покупателей пока еще только присматривается к новому продукту. В этом **3D Blaster** повторяет **Sound Blaster**, который не стал сразу после своего появления признанным

исключительное ощущение 3-мерной игры

промышленным стандартом. Для признания 3D Blaster'а может понадобиться достаточно



длительный период времени, но я не сомневаюсь в том, что со временем **3D Blaster** станет так же популярен у пользователей ПК, как популярен сейчас **Sound Blaster**.

Ниже приводится обзор основных технических характеристик **3D Blaster**'а а, т.к. эти характеристики не отделимы от принципов представления графической информации на ПК, данный обзор знакомит читателей с основами 3D-графики.

Скорость рисования — до **250 тысяч** треугольников в секунду.

Исходной информацией для моделирования виртуального мира является математическое описание трехмерных объектов. Каждый объект может быть представлен как совокупность многоугольников, а каждый многоугольник, в свою очередь, как совокупность его вершин. Каждая вершина многоугольника описывается тремя координатами — **X, Y** и **Z**. При отображении трехмерного объекта на двумерном экране монитора необходимо выполнить два принципиально разных шага: 1) геометрические преобразования ; 2) прорисовка. Геометрические преобразования включают в себя проецирование многоугольников, описывающих **3D** объекты, на плоскую поверхность, а прорисовка — заполнение (или закраска) видимых частей этих многоугольников. Два шага отображения имеют принципиальные различия в использовании ресурсов компьютера.

Геометрические преобразования активно используют операции с плавающей точкой. При расчете одной точки в **3D** пространстве как правило используется более **200** операций с плавающей точкой до того как начнется прорисовка изображения. Для увеличения быстродействия но этапе выполнения геометрических преобразований на мировом рынке предлагались и предлагаются до настоящего времени различные решения этой проблемы. Во-первых — это компьютеры, имеющие несколько специализированных процессоров, работающих в качестве высокоскоростного геометрического вычислителя. Во-вторых, графические ускорители, выполненные в качестве плат расширения для компьютеров семейства **IBM PC**. С увеличением мощности современных микропроцессоров, необходимость в подобного рода графических ускорителях отпадает, то есть геометрические преобразования, необходимые для отображения **3D** объектов на экране монитора вполне могут быть произведены микропроцессором **i486DX2-66** или более мощным. В связи с этим, **3D Blaster** не имеет какого либо специального устройства для расчета графических преобразований.

Скорость прорисовки при **64K** или **16M** цветов — **25 миллионов** точек в секунду.

Разрешение от **320x200x16 млн** цветов до **1024x768x256** цветов при стандартном объеме памяти на плате — **2 MB** и **32** кадрах в секунду.

После того, как многоугольники будут спроектированы на плоскую поверхность, начинается их прорисовка. В отличие от процесса геометрических преобразований, процесс прорисовки интенсивно использует компьютерную память: в процессе прорисовки система должна для каж-

дой точки изображения извлечь переменную из памяти, произвести необходимые вычисления с использованием других переменных из памяти и записать полученное значение в память. Следует отметить, что при геометрических преобразованиях не существует зависимости между размером многоугольника и числом операций, маленький многоугольник преобразуется с такой-же скоростью как и очень большой. В качестве иллюстрации - для проведения геометрических преобразований треугольников с площадями в **50** и **5000** точек требуется порядка **750** операций с плавающей точкой, в то время как прорисовка тех же треугольников потребует **50** и **5000** операций чтения-записи соответственно.

Процесс прорисовки изображения на экране монитора может быть выполнен только средствами центрального процессора. Этот подход к решению проблемы прорисовки называется программным рендерингом и реализуется такими программными продуктами как **Microsoft/ Rendermorphics Reality Lab** и **Criterion's RenderWare**. Но на данный момент программный рендеринг является эффективным только для графики с низким разрешением и не может быть использован для высококачественных графических



изображений. Типичная скорость программного рендеринга для процессора **i486DX2-66** (с коррекцией перспективы) составляет 3 млн. точек в секунду. При разрешении **320x200** точек эта скорость преобразуется в частоту кадров равную **15 Гц**. При увеличении разрешающей способности до **640x480**, получаем частоту кадров ниже **4 Гц**. Эта ситуация не намного улучшается при использовании процессора **Pentium** — скорость рендеринга 6 млн. точек в секунду, частота кадров для **320x200 — 30 Гц**, для **640x x480 — 8...10 Гц**. Таким образом, мы приходим к необходимости использования дополнительных аппаратных средств для работы с высококачественной графикой и натуральными цветами. Именно **3D Blaster** является этим необходимым аппаратным средством.

Уникальная технология работы с картой текстуры **True Texture Technology**.

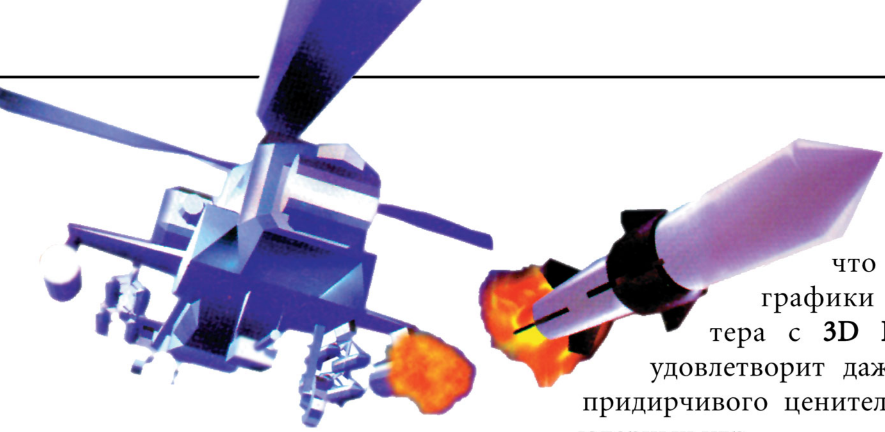
Размер карты текстуры от **32x32** до **1024x1024** (буфер до **2 MB**).

Кроме возможности работы в реальном масштабе времени с большим разрешением экрана, пользователя компьютерной системы интересует и качество получаемого изображения.

Каждый из нас знает, что представляет из себя примитивная компьютерная мультипликация — плоский объект представляется в виде нескольких многоугольников, каждый из которых окрашен в свой собственный цвет. Компьютерная реализация подобного рода мультипликации не является особо привлекательной для пользователя PC, так как не позволяет выявить мелкие детали объекта. Для выявления деталей необходимо описывать объект в виде очень большого числа многоугольников. Но если для рисования шахматной доски нам нужно нарисовать 64 квадрата (**32** черных и **32** белых), то для того чтобы нарисовать дерево нужно использовать сотни тысяч многоугольников, что не является возможном вследствие ограничений, накладываемых технологией геометрических преобразований. Решением данной проблемы является интерполяция цветовых переменных внутри многоугольника, то есть мы отказываемся от одноцветных многоугольников в пользу многоугольников, цвет внутри которых изменяется в соответствии с определенным законом, называемым картой текстуры. Карта текстуры — это несравненно больше, чем обычная карта цветовых переменных. Дело в том, что использование карты текстуры позволяет уменьшить нагрузку на центральный процессор при вычислении графических преобразований, так как изменяя карту текстуры можно уменьшить число многоугольников описывающих объект. Так, для представления такого объекта, как шахматная доска нам требовалось 64 квадрата, используя же карту текстуры мы можем описать ту же доску как один квадрат. Кроме этого, **3D Blaster** использует **True Texture Technology** для коррекции искажений изображений объектов.

Аппаратная коррекция перспективы.

Кроме проблемы изображения мелких деталей возникает проблема искажений объекта при его «движении от наблюдателя». Типичными искажениями изображения являются коробление, изгибы, «наклоны» и «дрожание» изображения. Инвертирование карты текстуры устраняет подобные искажения и используется при коррекции перспективы. Кроме этого карта текстуры помогает производить сглаживание контуров изображения. Для этого **3D Blaster** применяет фильтрацию изображения



границы объекта с целью отсечения высокочастотных составляющих.

Аппаратная реализация Alpha-составляющей цвета.

Для управления прозрачностью изображения на ряду с обычным **RGB** (красный-зеленый-синий) представлением цвета используется специальная **Alpha**-составляющая. С ее помощью **3D Blaster** без использования дополнительных многоугольников и карт текстуры может быстро изменять изображение объекта, делая его части или весь объект прозрачным.

16-битный Z-буфер.

Для ускорения вывода на экран изображений объектов используется специальный Z-буфер. С его помощью производится аппаратная сортировка по расстоянию до наблюдателя многоугольников, представляющих объекты. Таким образом на экране компьютера **3D Blaster** рисует только те многоугольники, которые действительно видны, а не закрыты от взгляда пользователя другими объектами.

Ускоритель для работы с Microsoft Windows.

Аппаратный графический акселератор **3D Blaster**'а увеличивает скорость работы программ, предназначенных для использования с **Windows 3.1** и **Windows 95.**

Поддержка стандарта PnP (Plug and Play).

На основании вышеприведенных характеристик, мы можем сделать вывод, что качество графики компьютера с **3D Blaster**'ом удовлетворит даже самого придирчивого ценителя компьютерных игр.

Степень распространения и *«время жизни»* любого аппаратного обеспечения определяются тем, будет ли эта аппаратура поддерживаться программным обеспечением и готов ли компьютерный рынок к ее появлению. *«Creative Technology»* уже имела печальный опыт выпуска нового продукта в то время, когда компьютерный рынок был не готов к его появлению - это **3DO Blaster**. Совсем по-другому обстоят дела с **3D Blaster**'ом. На данный момент **3D Blaster** используют новые программные продукты таких фирм-разработчиков программного обеспечения как **EA/Bullfrog, Fenris Wolf, GameTek, Gremlin, Infogrammers, Interplay, Maverick Simulation, Microsoft, Mindscape, Ocean, Papyrus, PF Magic, Virgin**. Кроме того, **3D Blaster™** получил поддержку следующих разработчиков **3D** инструментов (**API**-интерфейсов): **Microsoft™** (**Direct 3D**) и **Reality Lab™**; **Criterion™**, **RenderWare™**; **Argonaut™** и **Intel™**.

На данный момент Creative выпустил модель **3D Blaster**'а имеющую интерфейс **VLB** (**VESA Local Bus**). Это обусловлено тем, что в первую очередь Creative ориентируется на уже существующий парк ПК. Но в связи с широким распространением более перспективной шины **PCI**, в ближайшее время будет выпущена новая модель **3D Blaster**'а под эту шину. Кроме того, фирмой Creative разрабатывается целая игровая платформа для персональных компьютеров, в которую будут входить такие элементы, как **3D Blaster, Sound Blaster AWE32** (с поддержкой пространственного распределения источников звука — **3D Sound**) и 15-кнопочная игровая панель *«Columbia»*.

В комплект поставки **3D Blaster**'а входят: плата **3D Blaster**; необходимые кабели для его подключения; руководство пользователя; инсталляционные дискеты с драйверами для **Windows 3.0/3.1, Windows 95** и **Windows NT 3.1/3.5**; а также **5** великолепных компьютерных игр на CD-ROM'ах: **Flight Unlimited (LokingGlass), Nascar Racing (Papyrus), Magic Carpet Plus (EA/Bullfrog), Rebel Moon (Fenris Wolf) и Hi-Octane (Bullfrog)**.

Требования к системе:

IBM PC или 100% совместимый;

процессор i486DX2-66 (рекомендуется i486DX4-100);

8MB RAM;

свободный VLB слот;

установленная VGA плата видеоадаптера;

DOS 5.0 или старше;

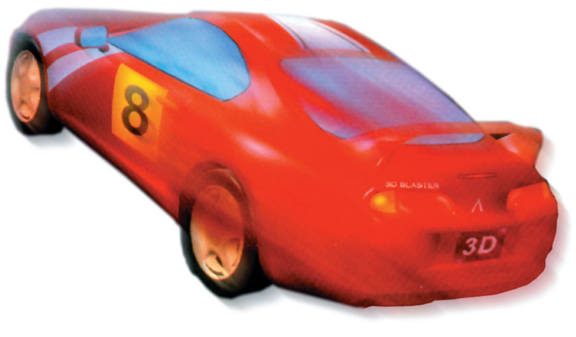
Windows 3.1 или старше;

VGA монитор;

звуковая плата;

привод CD-ROM.

Статья предоставлена редакции компанией TRONIC (Антон Соловьев)



Duke Nukem 3D



Тема:	**DOOM-подобная**
Издатель:	**3D Realms**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM**

Выход в марте-апреле 1996

Duke Nukem 3D перенесет вас в мрачный мир, где отвратительные враги пытаются захватить Землю, и Вы со своим пистолетом вступаете в неравный бой за свою родную планету. Игра, очень похожая на DOOM, была создана компанией 3D Realms, девиз которой: «Наша игра — реальность». Что это действительно так, можно полностью сказать, поиграв в **Duke Nukem 3D.** Впечатляющий звук, четко прорисованные объекты и трехмерная графика создают полное впечатление реальности.





Ваши противники несколько необычны на вид, но можем Вас уверить, что противостоять этим «зверушкам» непросто — это не какие-то там бестолковые чудища из DOOM'а или HERETIC'а.

Для того, чтобы оценить графику игры, у Вас должен быть VGA или SVGA монитор с разрешением 640 x 480 или 800 x 600. Все изображение в **Duke Nukem 3D** кристально чисто и выглядит действительно здорово, особенно когда Вы стреляете в стены, врагов и так далее (например, если Вы попадете в пожарный кран из него начнет биться фонтаном вода). Вы можете входить в каби-









неты, пользоваться туалетами (в сопровождении с очень реалистичными звуками), видеть себя в зеркале и смотреть через камеры наблюдения. Кроме ставшей обычной возможности подпрыгивать, приседать, направлять оружие, на некоторых уровнях Вы можете летать, плавать и ездить на каком-то подобии машины. Есть возможность смотреть на себя со стороны, что очень может пригодиться для того чтобы сориентироваться. Когда Вы уби-











Всевозможные виды оружия и их убойная мощь порадуют любителей DOOM'оподобных игр.



Эффектно выглядят всевозможные взрывы и выстрелы, а, особенно, разлетающиеся враги.



Силовые поля с лазерными лучами лучше всего облетать используя специальное снаряжение.



Женщины — это святое, но будьте с ними придельно осторожными — кто знает, чем может закончится…



Кроме возможности использовать практически любую вещь, Вы можете задействовать и различные подъемники.

ваете монстра, то он упадет на колени, воя от боли, а если он в этот момент стоял около стены, то его кровь будет медленно стекать по ней. Вы можете входить в кинотеатры и любоваться красивыми девушками из секс-шоу, а за несколько монет возможно Вы получите и что-нибудь еще. Однако, чтобы графика действительно была столь высокого качества, у Вас должен быть очень мощный компьютер.

Что касается звука, то в этом плане игра очень высокого класса. Звуки выстрелов из винтовки и пистолета, спуск воды в туалете и просто разговор — все на 100% реально. Музыка в **Duke Nukem 3D** тоже неплохая, хотя могла бы





Воздушные цели сбивать лучше всего этим видом оружия.



Вам придется не раз спускаться под воду и там уничтожать всевозможные ужасные создания.



быть и получше. Но, по-моему, графический сверхреализм стоит недостатка в качестве музыки. Хотя музыка полностью соответствует тому месту, где Вы находитесь и куда направляетесь.

В игре очень удобное управление; оно практически полностью совпадает с управлением в DOOMе. Помимо клавиатуры, Вы можете управлять при помощи мыши и джойстика — как Вам больше нравится. Если Вы боитесь, что Ваш ребенок насмотрится насилия и крови, то в игре есть специальный режим, который уберет все кровавые подробности.

Некоторым игра может показаться немного сложной. Ваши враги достаточно хитры, многочисленны, могут телепортироваться и неожиданно появляться со всех сторон. Поэтому у Вас может занять немало времени, чтобы изучить поведение врагов, и понять, чего от них можно ожидать. Кроме всего прочего, великолепный юмор, пронизывающий всю игру доставит Вам полное удовольствие и заставит посмеяться не один раз. Попробуйте вставить пальцы в розетку, а при желании воспользуйтесь общественным туалетом.

В заключении можно сказать, что **Duke Nukem 3D** — лучшая игра со времен DOOM 2, а в сравнении с ним намного его превосходящая. И хотя требования к компьютеру слишком высоки, эта игра не останется без внимания.



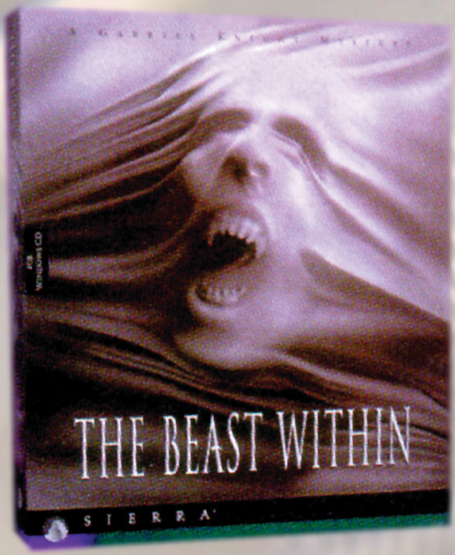


+ Большие возможности героя

– Старая тема

= Практически DOOM, но значительно лучше

5



Gabriel Knight 2

Тема:	**Квест**
Издатель:	**Sierra**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$80**



Дмитрий ПОЛЮХОВ

Когда речь заходит о квестах, то сразу на ум приходит создатель большинства игр такого типа — Sierra. Эта фирма, как кажется, выпускает лучшие игры такого класса, сравнимые лишь только с хитами Lucas Arts. Кто не играл в Kings Quest, Space Quest, Police Quest и, конечно же, Gabriel Knight?

О последней, точнее ее продолжении и пойдет речь. В 1995 году Sierra решила выпустить вторую часть своей весьма удачной мистерии. На этот раз Gabriel Knight "вырос" до шести компакт-дисков. Почему? Вспомните предыдущий хит фирмы — Phantasmagoria.

Так же, как и в той кровавой драме, в **Gabriel Knight 2** нет анимации, нет компьютерного генерирования заднего плана. Вся игра основывается на видео съемках, а коли так, то она больше похожа на хороший фильм «детям до 17», правда ограниченный рамками квеста.

Габриель — писатель дешевых книжек ужасов. Не знал он, что в первой части игры встретится с воплощениями сюжетов своих творений. В данной игре у главного героя (вообще-то их здесь два), Габриела умер дальний родственник, который жил в Германии и оставил в наследство свой родовой замок Риттерсбург, а также свой титул барона Ritter и Schattenjager, последний в переводе значит Охотник за тенями. Итак, herr Knight перебирается в свой новый дом, где продолжает писать свои книги, на этот раз — о приключениях в первой части игры.













Однажды вечером, к новому барону приходит группа людей, которые просят помощи у Schattenjager. Дочь одного из обращающихся была убита волком, но не простым, а, как считают местные жители, вервульфом. Вас просят найти и наказать виновного, и вы переезжаете на фирму Хубера, что рядом с Мюнхеном, где произошло убийство.

Здесь и начинается игра. Вам предстоит посетить город, так как выясняется потом, волки и там не дают покоя мирным жителям.



Пройдя первую из шести частей, вас ждет еще один сюрприз. Вы меняете персонажа, пол и место пребывания и становитесь напарником Габриеля, который знаком игрокам еще по первой части, — Grace Nakimura. Ее миссия иная — ей предстоит рыться в книгах, путешествовать по историческим местам в поисках информации для Охотника за тенями. Но ждет ее и более существенная задача — спасти наследника Rittera.





Игра, что очень радует, намного сложнее Phantasmagoria по стилю исполнения. Создатели постарались сделать задачи запутанными и сложными, хотя, если как следует подумать, то они разрешимы.

Теперь об исполнении. Контрольное меню осталось схожим опять-таки с Phantasmagoria, хотя подсказки убрали. Курсор изменяет цвет, если с предметом можно что-либо сделать, и мой вам совет — исследуйте внимательно экран, можно иногда не заметить некоторые предметы.

Раз уж мы заговорили об экране, то можно похвалить прекрасную графику (не видео!). Все действие разворачивается в Германии, где было отснято около 80 различных сцен. Замки, церкви, городские площади — все настоящее, что намного улучшает атмосферу игры.

К сожалению, качество видео не на уровне Rebel Assault II. Оно, во-первых, не на весь экран, во-вторых, черезполосное, как и в Phantasmagoria. Жаль, так как актеры очень неплохо исполняют свои роли, да и сюжет интересный. После четкой и яркой SVGA графики самой игры блекловатое и немного мутное видео огорчает. И еще раз повторю, сюжет очень захватывающий, и вскоре на графику перестаешь обращать много внимания.

Хотелось бы отметить и исполнителей главных ролей. Большой плюс в том, что Габриель похож на самого себя из первой части. Это здоровый, длинноволосый американец, который удачно строит из себя то крутого, то сумасшедшего, а также очень смешно коверкает немецкий язык. Неплохо исполняет свою роль и главный злодей. Но чтобы все не было очень серьезно, есть смешной комиссар Либе. Это толстый, лысый, потный полицейский. Один его внешний вид







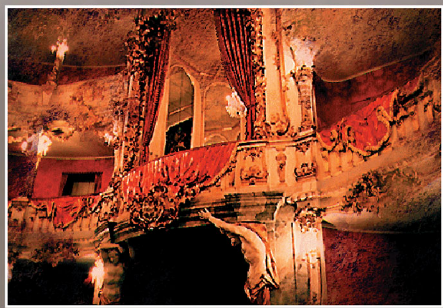
сразу начинает смешить, а когда слышишь его попытки поговорить по английски, улыбку сдержать нельзя. Короче говоря, актеры справились, не то что в Phantasmagoria.

О музыке особый разговор. Ооцифрованные речь и звуки хороши, а музыкальное оформление просто превосходно! Во-первых, потому, что музыка четко подчеркивает настроение происходящего на экране, а, во-вторых, потому, что в саундтрэк включена настоящая опера молодого композитора Роберта Холмса. Да, Sierra очень постаралась усладить слух всех любителей этого типа игр.

Какой же вердикт можно вынести? Попробуйте поиграть, не пожалеете. Конечно, надо знать язык, чтобы насладиться сюжетом полностью, да и машину лучше иметь помощнее, но игра настолько интересная, что оторваться можно лишь после прохождения ее до конца. По-моему, это лучшая на сегодняшний день интерактивная драма.

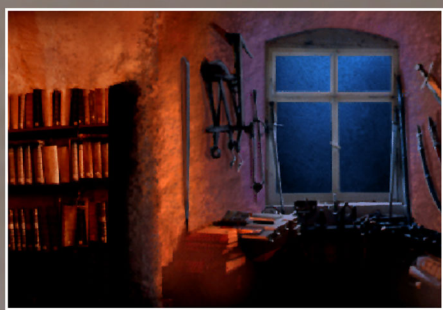












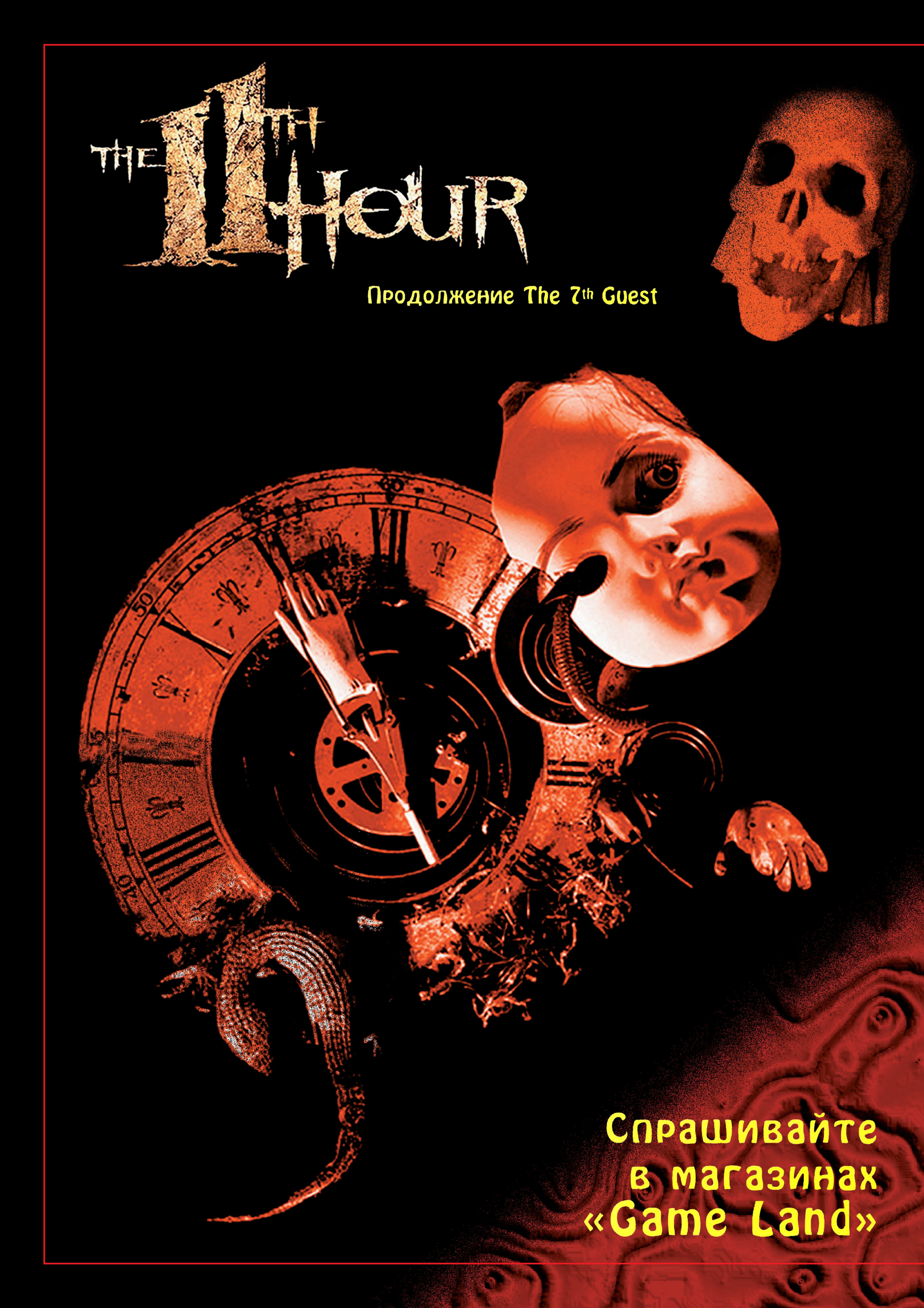


+ Интересный сюжет, отличное музыкальное сопровождение

– Некачественные видеозаставки

= Интересная игра для любителей квестов

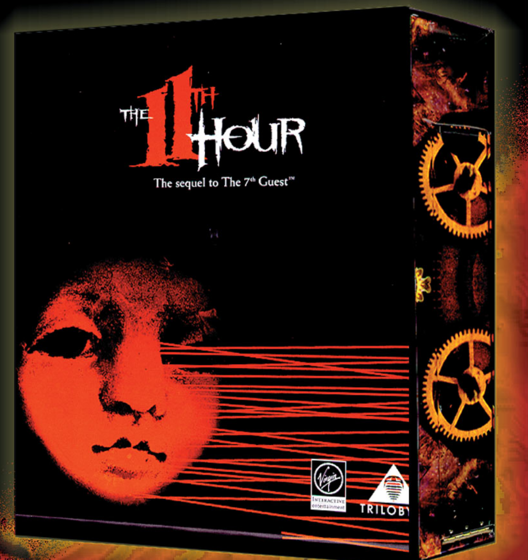
5


THE 11TH HOUR
Продолжение The 7th Guest
Спрашивайте
в магазинах
«Game Land»

Тема: Квест
Издатель: Virgin
Требования к компьютеру:
Цена: $60



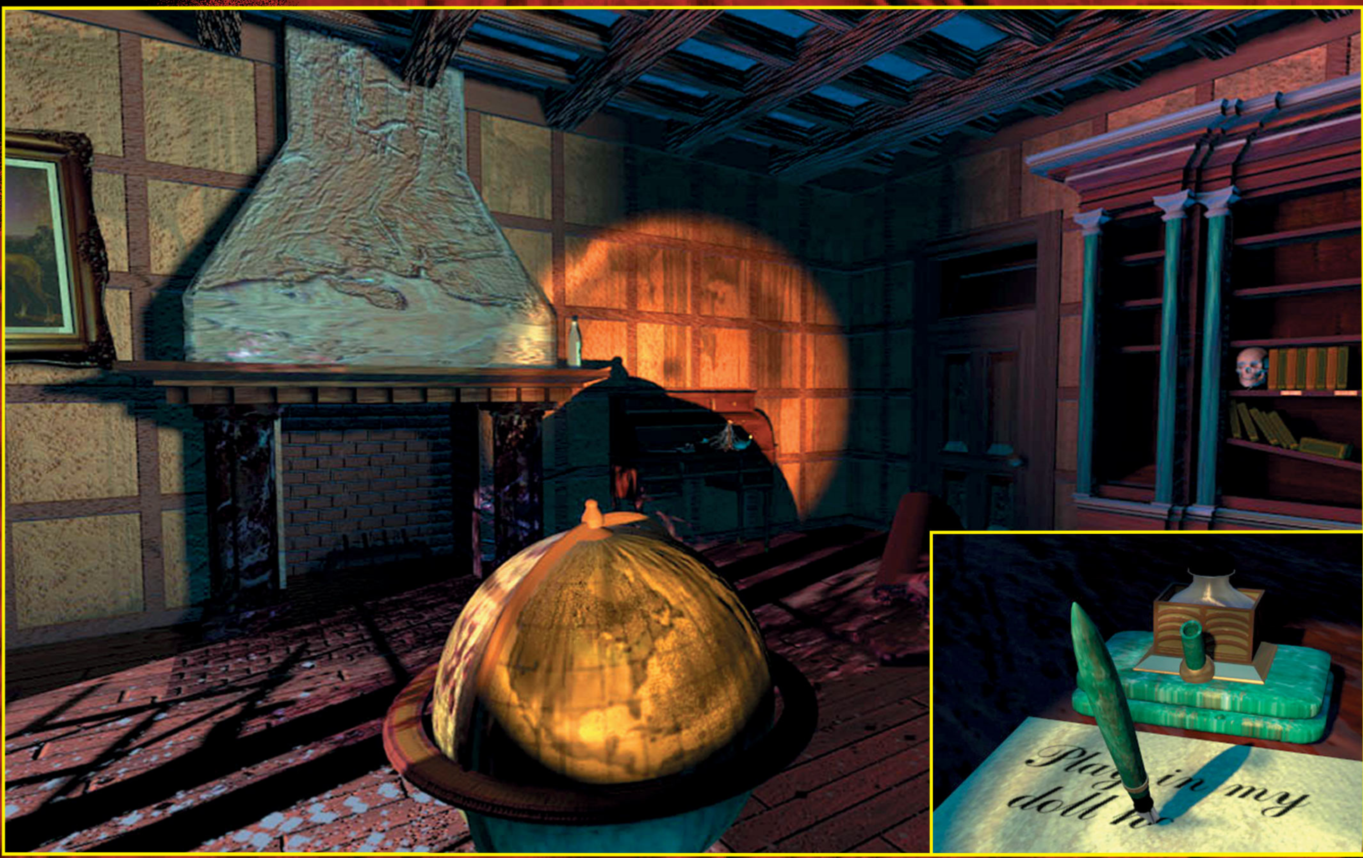
Дмитрий ВАЛЯВСКИЙ



Долгожданная игра **The 11th Hour** — продолжение нашумевшей игры The 7th Guest, созданной 3 года назад. В свое время The 7th Guest поразила любителей компьютерных игр интересным сюжетом, впечатляющей графиков и весьма непростыми головоломками и загадками. Фирма Trilobyte, разработчик The 7th Guest, не ударила в грязь лицом и представила продолжение игры. Игру разрабатывали около 3-ех лет, и первые ее наработки появились в 1993 году, в год выпуска The 7th Guest. В новой игре появилось полноценное живое видео, значительно улучшилось качество графики и анимации. Эта игра, которую стоит посмотреть. Значительно улучшился и интерьер дома, стал более красочным и живым. Однако нельзя не отметить, что игра очень требовательна к аппаратным средствам, и даже на компьютерах с процессором Pentium-133 видео в игре иногда хромает. И хотя в игре есть несколько музыкальных произведений, которые можно просто послушать, в самой игре музыка звучит немного странно. В особенности это касается звуковой платы Ultrasound. Я слышал MIDI музыку в игре на плате Ensoniq Soundscape, явно были слышны струнные инструменты, и могу сказать, что это была довольно неплохая музыка, но на Ultrasound почему-то слышны какие-то безумные ударные. Это удивляет.



The 11th Hour возвращает Вас в таинственный особняк Ген-





ри Стауфа, знаменитого мастера кукол, расположенный в тихом городке Харли на Гудзоне. Прошло 70 лет со времени событий, происходивших в The 7th Guest. Вы — Карл Деннинг, телевизионный журналист, Ваш продюсер и возлюбленная Робин Моралес исчезли, расследуя серию жестоких убийств и таинственных исчезновений в Харли. Карл получает портативный компьютер GameBook, посланный из Харли и отправляется туда этой же ночью. Вы сразу направляетесь в особняк Стауфа, надеясь разыскать там Робин. Перед дверью Ваш компьютер подает сигнал — к Вам впервые обращается Стауф, — и с его помощью Вы открываете дверь и входите в особняк. Игра началась.

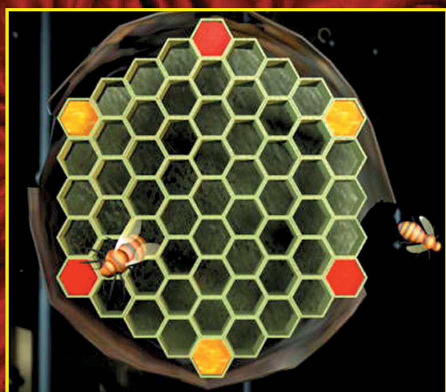
Как только Вы вошли, Стауф сразу же вызывает Вас через компьютер, единственное средство общения между ним и Вами, и загадывает определенный предмет, который Вы должны отыскать. Для того чтобы исследовать предметы необходимо сначала отыскать в комнате головоломку и разгадать ее.

В Вашем компьютере есть нечто, называемое психотехническим советником (techno-psychic alley), который помогает выстоять против Стауфа. Первая головоломка находится в фойе,















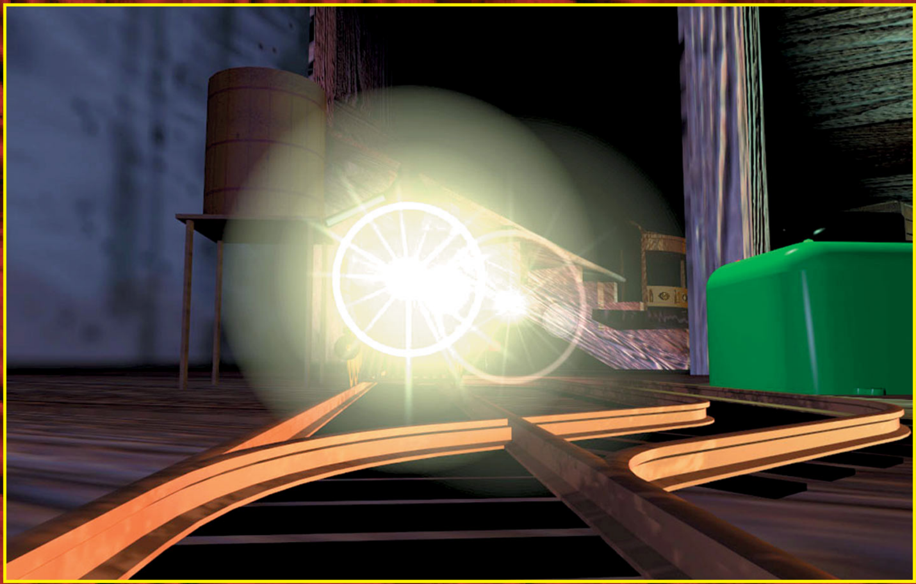
нужно поменять местами шахматные фигуры разного цвета: 2-х белых и 2-х черных коней. Эта головоломка не самая сложная, фигуры ходят только по строго определенным, известным всем правилем. Не думаю, что будет много проблем с ними, надо только попробовать все, и еще раз все, возможные варианты ходов. После разгадывания головоломки Вам открываются все предметы, находящиеся в комнате. Вторая головоломка находится в библиотеке. Необходимо переставить книги так, чтобы справа были зеленые, слева красные. Это другой тип головоломки — здесь время ограничено четырьмя ходами. В библиотеке находится и предмет зашифрованный в первом послании Стауфа — это бутылка на камине. Кгода Вы найдете его, то Вам будет дана возможность просмотреть небольшой кусочек видео про Робин. Чем дальше Вы будете продвигаться, тем больше таких отрывков Вы сможете просмотреть, и, в конце концов, они сложется в небольшой видеофильм, из которого Вы узнаете о событиях внутри особняка и вне его.

При разгадывании головоломки можно пользоваться услугами психотехнического советника, его помощь скрывается за клавишей Help компьютера GameBook, ее нужно нажать во время разгадывания головоломки. Существуют четыре уровня подсказок, самый первый предоставляет, по существу, информацию о правилах и закономерностях загадки. Дальнейшие уровни представляют развитие первого уровня, то есть дают дополнительные подсказки, например о ключевых ходах, позициях и о то-







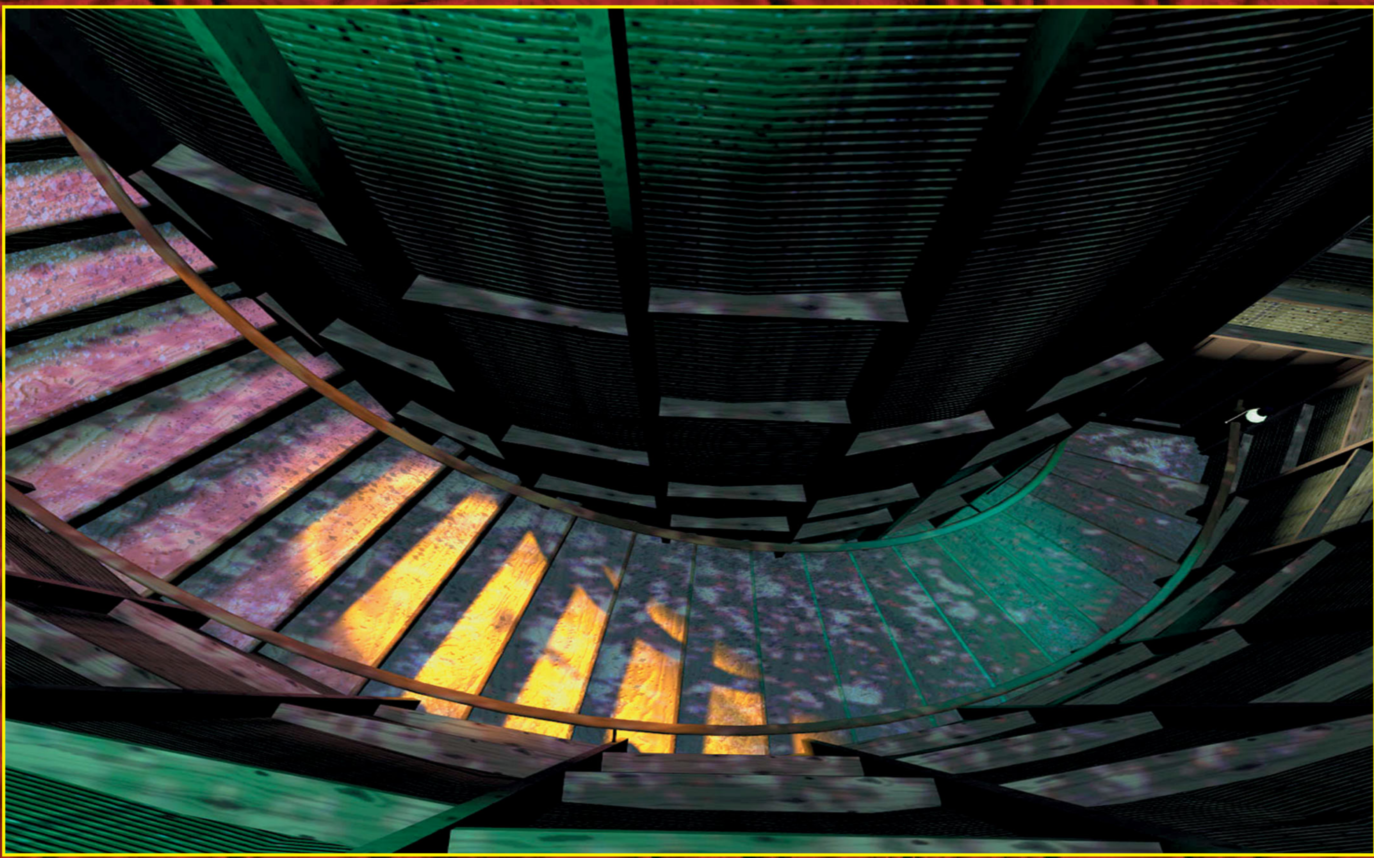


му подобных деталях. Четвертый уровень — советник предлагает решить головоломку за Вас, но пользоваться этой возможностью я бы Вам не советовал. Советник также может использоваться и при разгадывании сообщений, которые Вам посылает Стауф через компьютер. Для этого существуют три уровня подсказки, но искать предмет Вы должны сами.

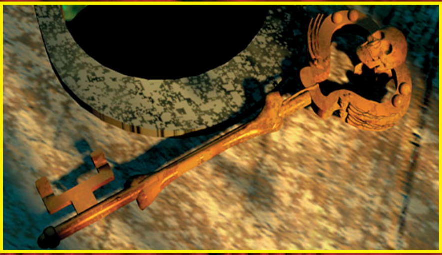
Ваш советник создан для помощи Вам, но тем не менее старейтесь не злоупотреблять его услугами. Старайтесь разрешать головоломки сами, и самим разгадывать сообщения Стауфа. Если же Вы все-таки пользуетесь помощью советника, то делайте это как можно реже. Частое использование помощи советника может ослабить его и усилить Стауфа, лишая советника возможности помогать Вам в дальнейшем. К этому также может привести и случайное, выборочное исследование предметов в доме, Вам нужно найти только тот предмет, ко-









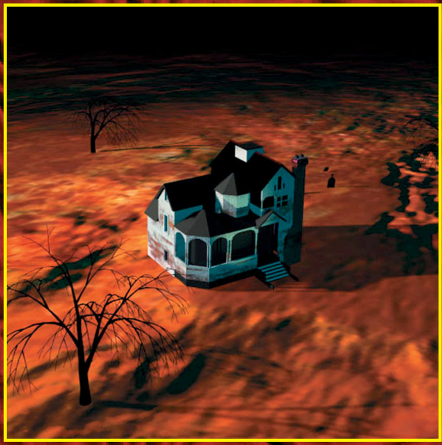


торый Стауф загадал, то есть нужно полностью расшифровать его сообщение-загадку. Если же у Вас не получается разгадать все эти загадки, то Вам может быть полезен следующий прием. Можете записать состояние игры, и воспользоваться помощью советника, запомнив, что и как нужно делать, затем, восстановив игру, найти нужный предмет или разгадать головоломку, но уже без помощи советника. Вообще, я бы посоветовал приберечь его помощь для последних часов и загадок игры, так как вполне вероятно, что они будут весьма трудными.

Для успешного разгадывания предмета зашифрованного Стауфом знание английского языка не помешает. Нужно очень внимательно анализировать, разбирать предложение, слово или словосочетание буквально по косточкам. Весьма часто в этих сообщениях встречаются различные анаграммы, синонимы, антонимы, переносные значения и прочие словесные выверты. Иногда слово нужно разбивать на несколько слов, или же наоборот соединять в одно, и уже потом искать анаграммы и так далее. Так же встречаются и такие приемы, как например часть слова является прошедшим временем определенного глагола, который раскрывает смысл загадки. Так, что запастись словарем для успешного прохождения игры будет не лишним.

При решении головоломок, также нужно быть очень внимательным, и не обращать внимания на всевозможные ядовитые замечания Стауфа, Вы можете решать головоломку сколько угодно раз — пока не решите ее. Нужно тщательно, не упуская ни малейшей детали, присматриваться к действиям производимым Вами и смотреть на то, что происходит в ответ. Так можно узнать о правилах головоломки и выработать ее решение.

В игре помимо головоломок и загадок предметов есть также и небольшие стратегические игры, которые заканчивают каждый час. Сама игра загадывается как одна из загадок Стауфа и когда Вы ее находите, то вступаете в игру с самим Стауфом. Вы делаете ход, он делает ход. Если вы выиграете у Стауфа, то сможете просмотреть все события, которые Вы видели, разгадывая различные предметы. В добавок к этому прибавляются новые события и перед Вами раскроется целый эпизод. Так оканчивается каждый час игры.





+ Интересные загадки и головоломки

– Недостатки в графике и звуковом сопровождении

= Хорошее продолжение The 7th Guest

5

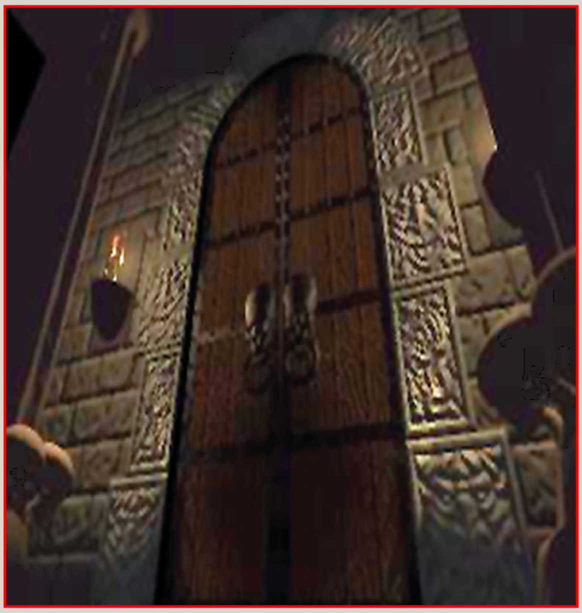


Dungeon Keeper

Тема: Бродилка
Издатель: Electronic Arts
Требования к компьютеру: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM
Выход в марте 1996

В отличие от большинства игр, которые появляются в последнее время, о **Dungeon Keeper** можно с уверенностью сказать, что она обладает некой оригинальностью. Хотя, если вспомнить такие игры, как Magic Carpet, Magic Carpet 2 и Theme Worlds, которые тоже были выпущены Electronic Arts, то это не вызывает особого удивления. В игре был применен новый, свежий подход к графике, интерфейсу и к самому развитию сюжета.

Итак, Вы выступаете в роли охранника подземелья, который мало того, что выглядит как ужасное чудовище, но к тому же является воплощением зла. В Вашем распоряжении есть темница, деньги и генератор для производства монстров. Ваша задача заключается в том, чтобы следить за порядком и по пути собирать манну и деньги. В Вашу темницу будут постоянно пытаться проникнуть разные охотники за богатством и приключениями, которых Вы должны уничтожать, строя ловушки и создавая различную нечисть, способную устоять против Ваших противников, чтобы спасти сокровища (Вашу манну), которые находятся в самом сердце подземелья. Вы будете постоянно что-то строить и достраивать в Вашем владении, нанимая духов,



а Ваши монстры сразу будут наносить все изменения на карту. Собирайте души убитых Вами пришельцев, и тогда Вы сможете создать столько чудовищ, сколько захотите, и таких видов, какие Вам только придут в голову. Но это совсем не значит, что чем больше вампиров, скелетов, приведений и гоблинов будет в Вашем распоряжении, тем сильнее и могущественнее Вы станете. Наоборот, большое количество монстров становится неуправляемым: они лентяйничают и пытаются избежать выполнения своих обязанностей. Им никогда нельзя доверять. Поэтому Вам лучше выбрать несколько видов самых преданных чудовищ и производить только эти виды, при этом не увлекаясь. А чтобы они Вас слушались, иногда устраивайте показа-



тельные пытки и казни некоторых из них. И помните, что ни один охотник за Вашими богатствами не должен выбраться из Вашего подземелья живым, потому что он расскажет своим последователям о всех ловушках и лабиринтах, которые он исследовал, и, когда они придут на Вашу территорию, то уже не будут тратить время на бесполезное хождение по комнатам темницы, а сразу отправятся к Вашим сокровищам, и Вы побеждены. Вообще, чтобы победить, Вам необходимо только две вещи: хорошо спланированное подземелье и постоянный контроль за Вашими слугами. Если Вы упустите хоть одну деталь, то Ваша победа будет под большим вопросом.

За своим подземельем Вы будете наблюдать сверху, давая приказы Вашим чудовищам, строя новые ловушки и лабиринты или прибавляя комнаты к темнице. Вы можете увеличивать или уменьшать изображение, а также крутить его, как угодно, чтобы следить за происходящим под любым углом. И, конечно, Вы можете смотреть глазами любого монстра.



Вот чем будут заниматься Ваши слуги, если Вы оставите их без присмотра.

Особое внимание хочется уделить графике игры. Мало того,



что она трехмерная, так еще создателям **Dungeon Keeper** удалось придать игре невероятную четкость и одновременно плавность линий. А что особенно поражает, так это очень реалистичные тени от объектов. В общем, графика Dangeon Keeper оставляет далеко позади графику Magic Carpet. Иногда, правда, создается впечатление, что изображение слишком темное. Но ведь действие происходит в темнице, где, как правило, на освещение рассчитывать не приходится.



Вы можете играть как один, так и с друзьями по Интернету. Во втором случае Вам может пригодиться одна необычная особенность, которая есть в **Dungeon Keeper** — компьютер «учится» у Вас Вашему стилю игры. Если Вам вдруг надо срочно куда-то отойти или заняться другими делами, а Ваши друзья хотят продолжить игру, то Вы можете передать управление игрой Вашему компьютеру, который будет поддерживать Ваш стиль игры, пока Вы будете отсутствовать.

Подводя итог всему вышесказанному, можно быть уверенным, что **Dungeon Keeper** понравится Вам, если Вы сторонник всего нового и неординарного.

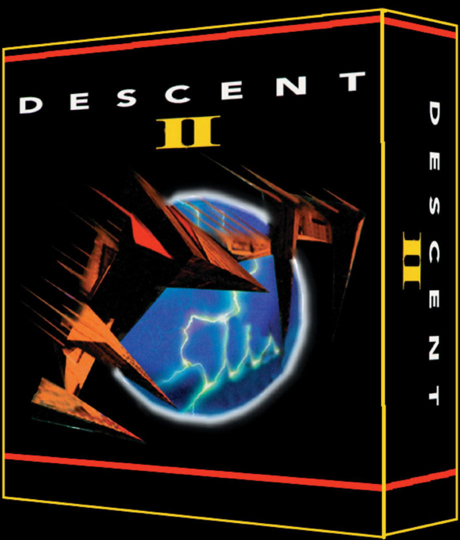


+ **Оригинальный сюжет**

− **Темноватое изображение**

= **Иногда неплохо побыть злым боссом**

5



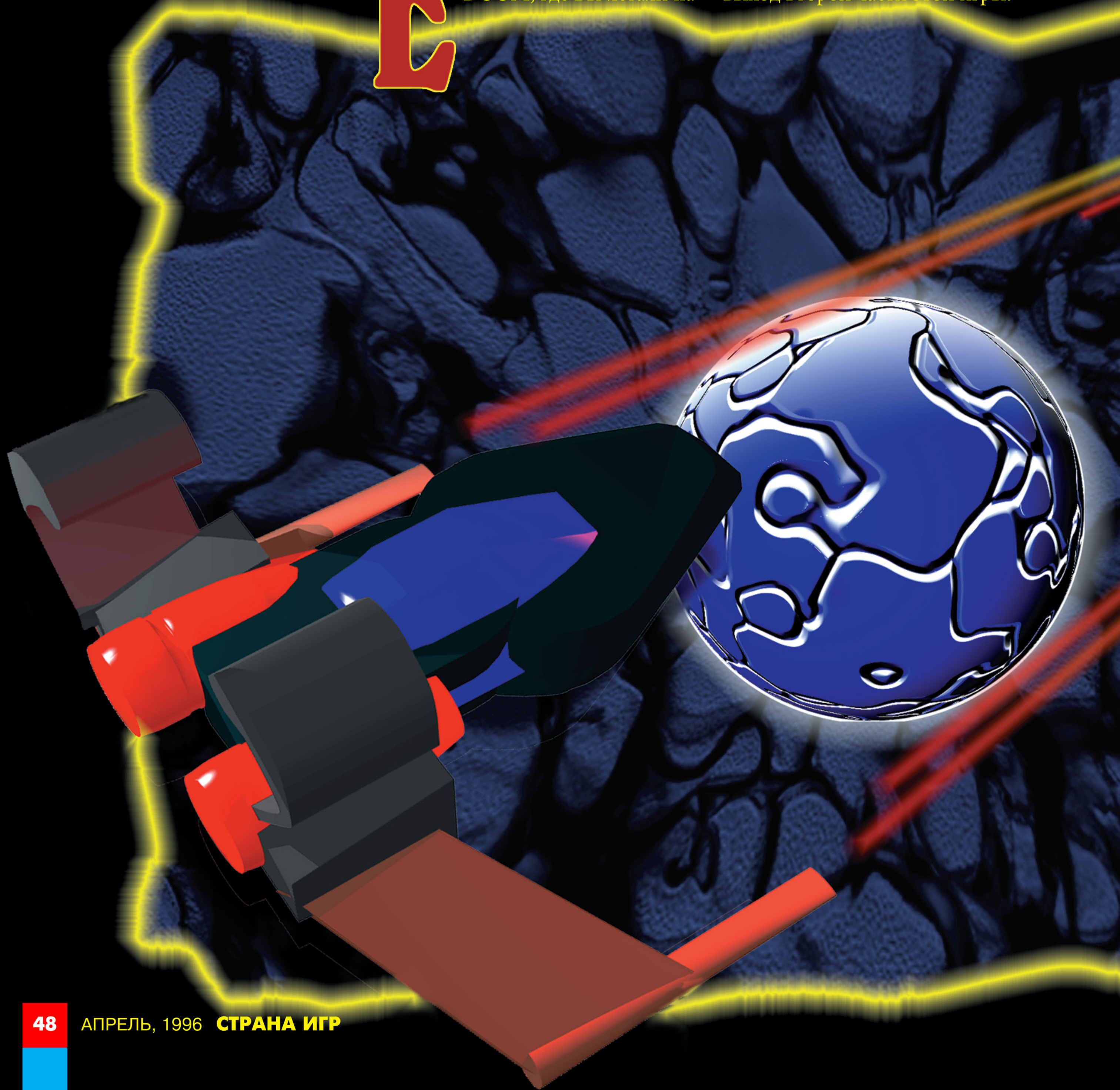
DESCENT 2

Тема:	**3D-стрелялка**
Издатель:	**Interplay**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, VGA, 2-х CD-ROM**
Выход в марте 1996	



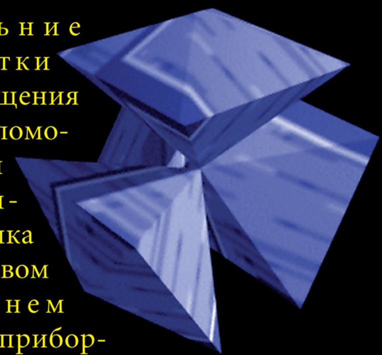
Антон Шилкин

Если Вам понравилась трехмерная игра в стиле DOOM, где Вы летали на каком-то непонятном аппарате, то для Вас будет приятной новостью выход второй части этой игры.









Смысл Descent, как первой так и второй версии заключается в том, что Вы оказываетесь глубоко под землей, где летаете по узким тоннелям и шахтам, убивая врагов, которые атакуют Вас с абсолютно любой стороны.

Итак, что же в **Descent2** было улучшено по сравнению с первой версией, а что осталось без изменений? Прежде всего графика осталась практически на прежнем уровне. Почти никаких изменений. А жаль! Ведь качество VGA всем известно, и кроме неприятных впечатлений от попыток разглядеть что-либо там вдалеке, ничего не дает. Но зато появилась возможность разглядеть дальние участки помещения при помощ и мониторчика в правом верхнем углу приборной панели. Дело в том, что теперь на каждой Вашей ракете установлена видеокамера. Правда, учитывая скорость ракеты, необходимо специально отвлечься от игры и сосредоточиться на этом мониторе, иначе ничего разглядеть не успеете. Так что если Вам не жалко Ваших ракет, у Вас есть великолепная возможность вести разведку «боем».



Теперь о главной, на мой взгляд, отличительной черте новой версии **Descent2**. Если прежде Вы исследовали подземелье в гордом одиночестве (не считая игры по сети), то теперь у Вас появился друг. Это маленький наблюдательный кораблик, посланный Вашим начальством специально для наблюдения за Вами и оказания посильной помощи. Правда сначала Вам придется его найти и освободить из «заключения». Для его освобождения Вы должны сделать тоже самое, что и при ос-

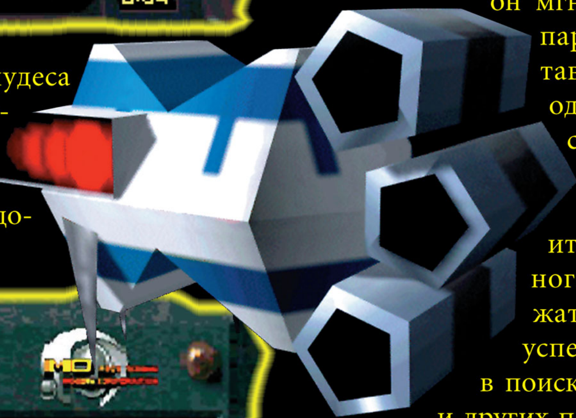








вобождении пленников — просто расстреляйте из любого оружия решетку, не причиняя вреда пленнику. Тогда освобожденный вырывается на свободу и начинает проявлять чудеса маневренности и скорости. Он начинает исследовать помещения, в которых Вы еще не бывали и сообщает Вам о всех вещах, которые он обнаружил. Не смотря на то, что он очень помогает в поиске главного реактора и ключей, иногда можно нарваться на большие неприятности, просто следуя за ним. Дело в том, что в его вооружение входят только осветительные ракеты, но он обладает огромной маневренностью и неуязвимостью для противника, поэтому смело летит в любые закоулки и коридоры. А когда дело доходит до сражений, он мгновенно испаряется, оставляя Вас один на один с кораблями противника. Но стоит Вам немного задержаться после успешного боя в поисках секретов и других полезных вещей, он тут же появляется и начинает путаться под ногами, напоминая о цели Вашей миссии.



Кстати, о секретах. Теперь в лабиринтах появились специальные кнопки на стенах, которые можно включить только один раз прямым попаданием. После это-











го что-то где-то открывается, причем совсем необязательно в поле Вашего зрения. Поэтому стреляйте лучше во все кнопки на Вашем пути. На некоторых уровнях пленников можно освободить только при помощи таких кнопок, причем расположенных внутри. При освобождении пленных впредь необходимо соблюдать максимум осторожности, так как почти всегда там присутствуют корабли противника. Необходимо также отметить многократно возросшую сложность и разветвленность лабиринтов, несмотря на то, что появилась возможность при помощи специальной карточки обозревать неисследованные помещения. В Descent2 увеличено как количество вооружения так и его возможные виды. Поведение противника стало более разумным и хитрым. Увеличилось количество типов вражеских кораблей, что, однако, качественно не сказалось на их боевых способностях, но внесло некоторое разнообразие в игру. Это, вместе с явно улучшенной плавностью и динамичностью полетов доставит Вам массу удовольствия от игры.

В заключение можно лишь сказать, что Descent2 стала хорошим продолжением удачного сюжета, и если Вы любитель трехмерных леталок, стрелялок типа DOOM, то эта игра доставит Вам огромное удовольствие.











+ **Динамичный сюжет, насыщенность действий**

– **VGA-графика, слишком сложные лабиринты**

= **Отличное продолжение первой версии**

5



WarCraft 2

Тема:	Стратегия
Издатель:	Blizzard Entertainment
Требования к компьютеру:	486/33, 8 MB RAM, 20 MB HD, 2-х CD-ROM, SVGA, DOS, Win'95
Цена:	$70



Сергей ЛЯНГЕ

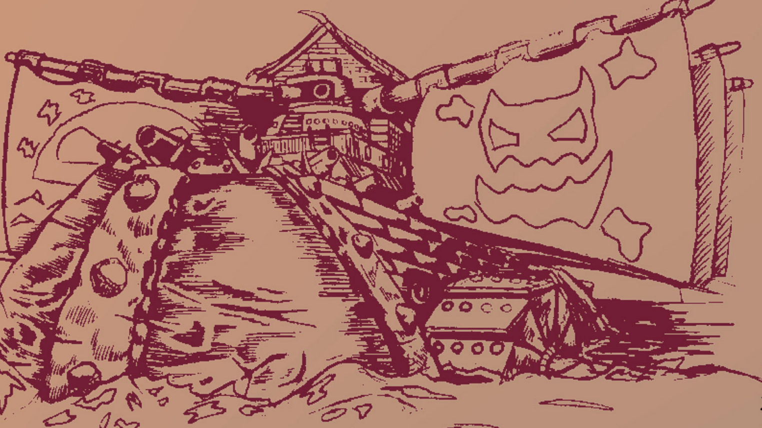
Отыграв в альфа-версию **Warcraft II** я был несколько разочарован. Конечно же SVGA-графика — отличная вещь, но это-то почти и все, что я смог здесь обнаружить. Ну, не считая включения еще двух добываемых ресурсов, необходимых для Вашего благосостояния, и нескольких представителей различных родов войск (трех судов да одного вертолета). Нельзя сказать, что совсем уж плохо, но на хит совершенно не тянет.

Нет, так нет. О прошлом забыто. Не ожидая ничего сверхъестественного, развернул вторую версию и скорее ради дела, а не ради удовольствия, положив рядом чистый листок бумаги, приготовился скучать. Но буквально через несколько минут меня засосал мир войны людей и орков и я забыл обо всем на свете. Только поздно вечером, с красными глазами, я вспомнил о том, зачем вообще включил компьютер.

Да! Пока не появится что-нибудь более совершенного, **Warcraft II** будет возглавлять таблицу хитов — это уж я могу сказать с полной уверенностью.

Что же смогло так резко изменить мое мнение?

«Прилив Тьмы» — так называется вторая часть повествования о войнах людей и орков. Если кто-то после прохождения Warcraft'а подумал, что это все, то он очень сильно ошибся. Орки просто так никогда не сдадутся (как, впрочем, и авторы игры). Прошло всего несколько лет и



они, выстроив огромный флот, обучив множество воинов, построив множество дирижаблей, начали новую войну. По масштабам битв и количеству боевых единиц эта компания сильно превосходит предыдущую. Миссии разнообразны и иногда непредсказуемы, а выполнять их — одно удовольствие. Описывать всевозможные кланы и королевства, я думаю, не стоит — об этом можно подробно прочесть в описании, вложенном в коробку, а вот о самом **Warcraft II** хочется рассказать поподробнее:

Игра во многом превосходит первую часть.

Во-первых — это графика. Все участники игры и все постройки выглядят натурально. Анимация движений орков и людей выполнена очень тщательно. Вы не найдете ни одного ломанного движения. Фоны стали интереснее — бегающие там и тут тюлени и кабаны несколько оживляют обстановку.

Во-вторых, появилось несколько таких, казалось бы, очевидных вещей: Вы можете модернизировать свой Town Hall (здание, где Вы производите крестьян) в Замок, а после во Дворец. Причем появляется возможность постройки еще одного Town Hall'a за каждый Замок, а добыча всех полезных ресурсов увеличивается в 1,5 и 2 раза соответственно. Крестьяне, которых так нещадно уничтожали в первом Warcraft'e все подряд, наконец-то получили навыки ведения боя с использованием холодного оружия. Теперь Вы можете управлять группами по девять боевых единиц, что, конечно, не идет в сравнение с Command & Conquer (где нет ограничения по количеству солдат), но уж точно лучше старых четырех. Ваши войска могут патрулировать указанную Вами территорию — это очень удобно и позволяет экономить на войсках, но почему-то через некоторое время все Ваши патрульные команды начинают распадаться, и вскоре Вы наблюдаете в беспорядке рассыпавшихся солдат. Также Вы можете приказать своим воинам охранять или уничтожить определенный объект на определенной территории. Кроме всего прочего, Ваши люди могут видеть лишь ту часть территории, рядом с которой они находятся, что вполне законно и добавляет некоторую долю сложности, так как раньше Вы могли просмотреть всю открытую Вами местность, а теперь, для полной безопасности Вы должны будете ставить специальные вышки для охраны своих рубежей. Вышки могут тоже модернизироваться, как впрочем, почти все остальные объекты, получая большую защиту и более мощное оружие.

В-третьих, теперь Вы можете сражаться не только на земле, но и на воде и в воздухе. Для этого у Вас есть и замечательный флот из транспортных, боевых и подводных судов, а также авиация — из вертоле-







тов-разведчиков (правда, на педальном «ходу»), дирижаблей и истребителей-штурмовиков (воины на грифонах и драконы). Прогресс не стоит и в сказочных фэнтезийных временах — Вы можете использовать взрывчатку, башенные пушки, орудия на кораблях, ракеты-торпеды подводных лодок...

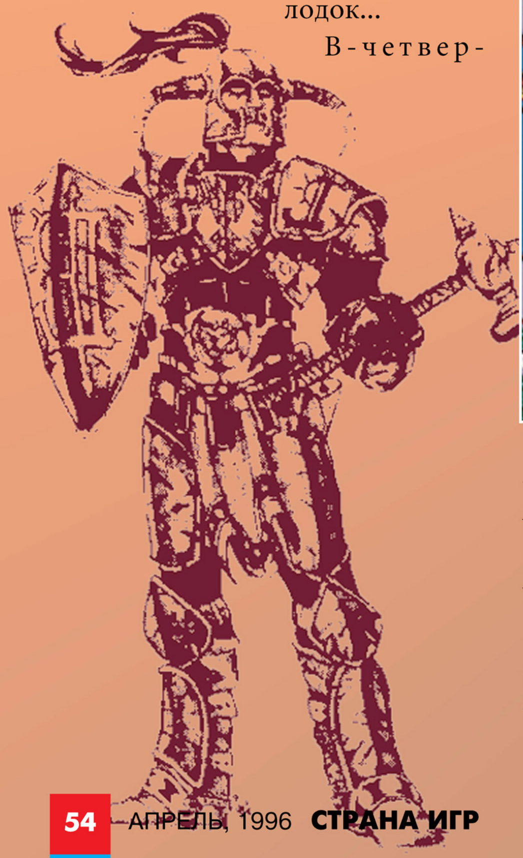
В-четвертых, противник стал более умным, если так можно выразиться. Раньше Ваши враги так и лезли напролом в одной точке, а теперь они пытаются прощупать всю Вашу территорию в поисках слабого места и уже не нападают поодиночке.

В-пятых, замечательная вещь — редактор уровней — позволяющий создавать что-то свое, правда лишь в Windows 95.



В-шестых, магия тоже не стоит на месте. К заклинаниям типа оздоровления солдат и воскрешения из мертвых, прибавились такие полезные способности, как замедление реакции солдат противника, невидимость воинов, превращение противника в животных (почему-то сразу вспомнилось Animality из Mortal Kombat 3 наоборот)...

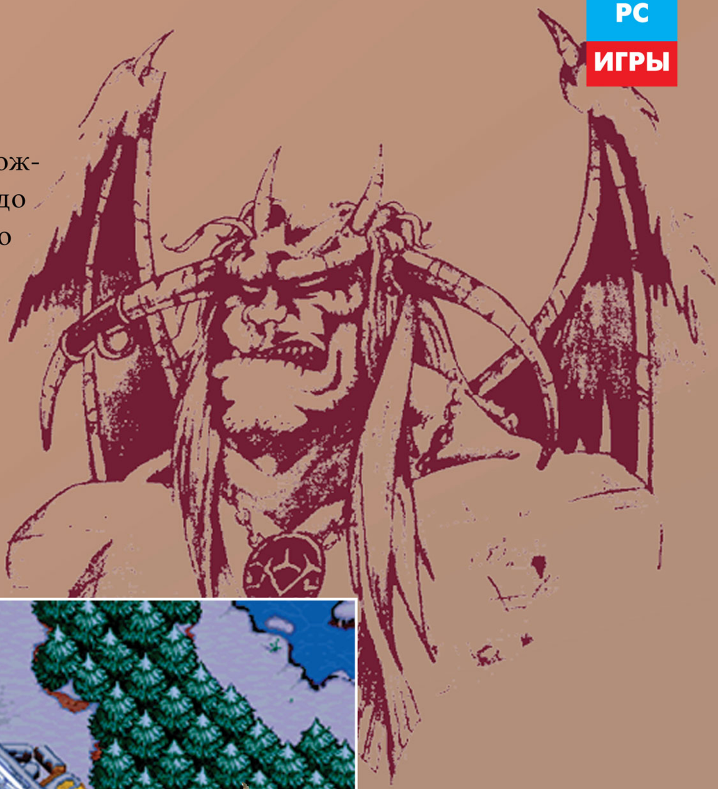
В-седьмых, Вы можете играть по сети ввосьмером (четыре на четыре или как угодно). И я Вам не советую долго копить силы для тотальной войны с противниками (за которых играют живые люди), а постараться открыть самую мощную магию и перебить всех своих врагов, пока они не поступили также с Вами, да и компьютерные противники



отнюдь не простаки. Когда-то, еще в первой «серии» Warcraft, тактика накопления живой силы служила безотказным средством для игры с компьютером — теперь с ним надо держать ухо в остро.

В-восьмых, увеличение количества рас, с той и другой противоборствующих сторон, пошло только на пользу. Люди, эльфы, гномы против орков, троллей и огров.

В принципе, можно продолжать до бесконечности, но мне кажется, что я уже ответил на свой вопрос. И я советую: если Вы любите стратегические игры типа Dune 2, Warcraft, Command & Con-





quer, Total Control, то попробуйте сыграть в **Warcraft II: Tides Of Darkness**. Я на 100% уверен, что Вы не разочаруетесь.





+ SVGA-графика, увеличение возможностей

– Старый сюжет

= Великолепный сиквел Warcraft'a

5

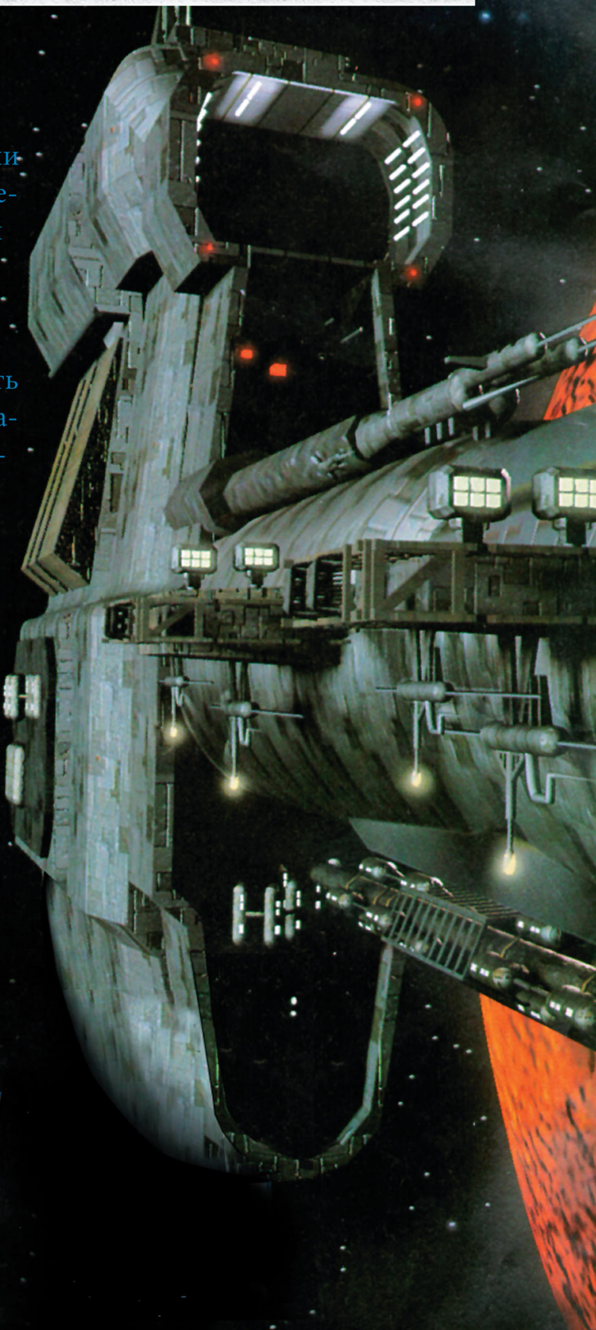
Pax Imperia 2

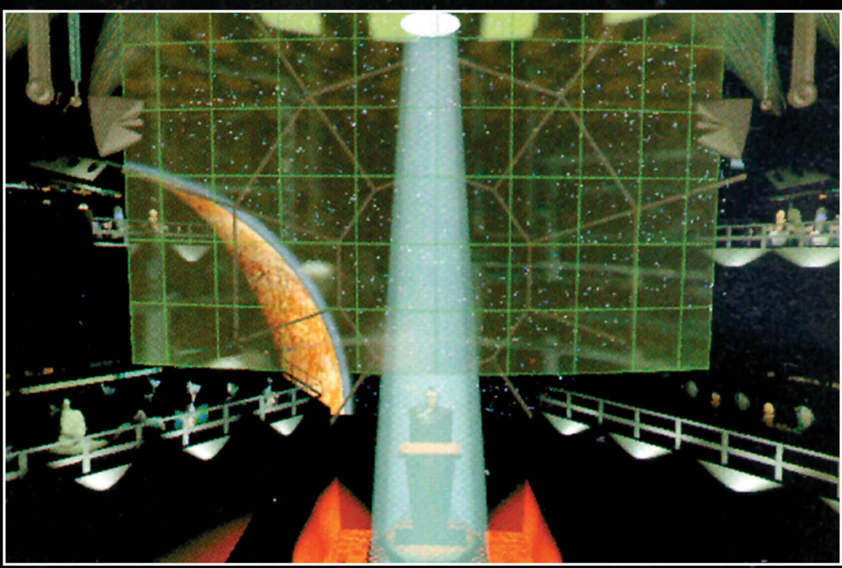


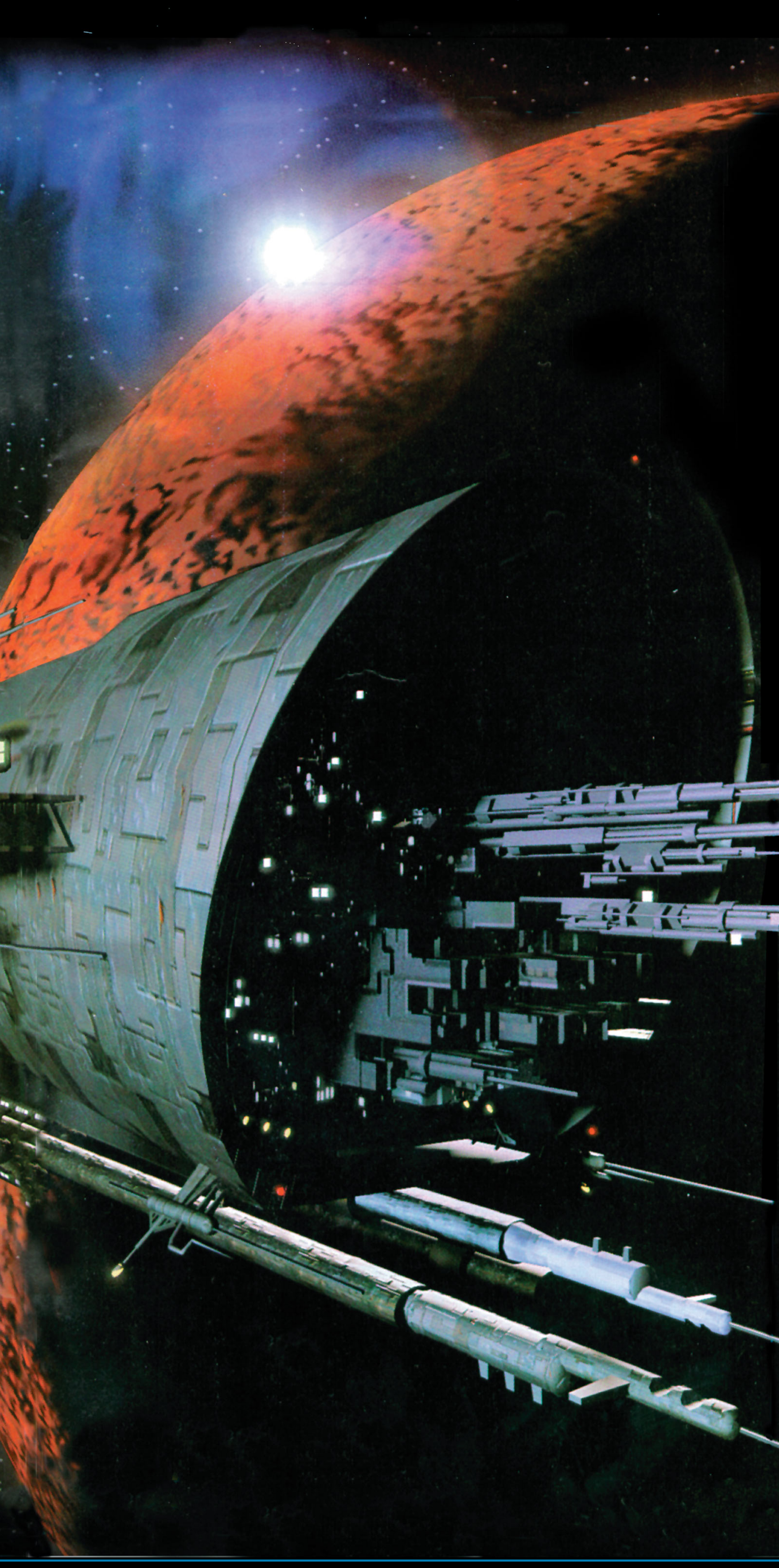
Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Blizzard Entertainment**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, Win 3.1**
Выход апрель 1996	

В августе 1995 года Blizzard Entertainment объявила о начале разработки новой игры Pax Imperia 2, которая будет продолжением одной из самых популярных стратегических игр Pax Imperia. Первая версия игры была выпущена для компьютера Macintosh и в 1993 году получила награду от журнала MacWorld, как лучшая стратегическая игра года. И вот теперь планируется выход второй части игры, которая будет разработана и для PC и для Macintosh.

Pax Imperia 2 — это космическая стратегическая игра, где Вы будете выступать в роли лидера галактической империи, которая расширяет свои владения. Вы должны исследовать и колонизировать новые звездные системы, планеты и их спутники, создавать и командовать войсками, разумно использовать природные ресурсы, предвидеть развитие внешней политики и разрабатывать новые технологии. И если в некоторых играх Ваша победа зависит от того, как метко Вы умеете стрелять и каким оружием обладаете, то в **Pax Imperia 2** Вашим основным оружием









станут дипломатия, шпионаж, исследования и экономика. Вы можете использовать любую стратегию в развитии своей империи. Некоторые предпочитают военный подход в решении всех проблем, направляя к врагу свои военные корабли, когда другим более по нраву экономическая экспансия. Вы можете установить либо основные аспекты колонизации, либо разработать экономическую доктрину, в которой установите параметры развития колонии, и компьютер будет строить колонию в соответствии с этой доктриной. Во время постройки колоний у Вас есть большой выбор инфраструктуры: шахты, города, космопорты и исследовательские центры.



Для заселения своих колоний Вы можете выбрать расы, созданные компьютером или создать свою собственную расу. Каждая раса обладает своими особенностями и требует особых климатических усло-



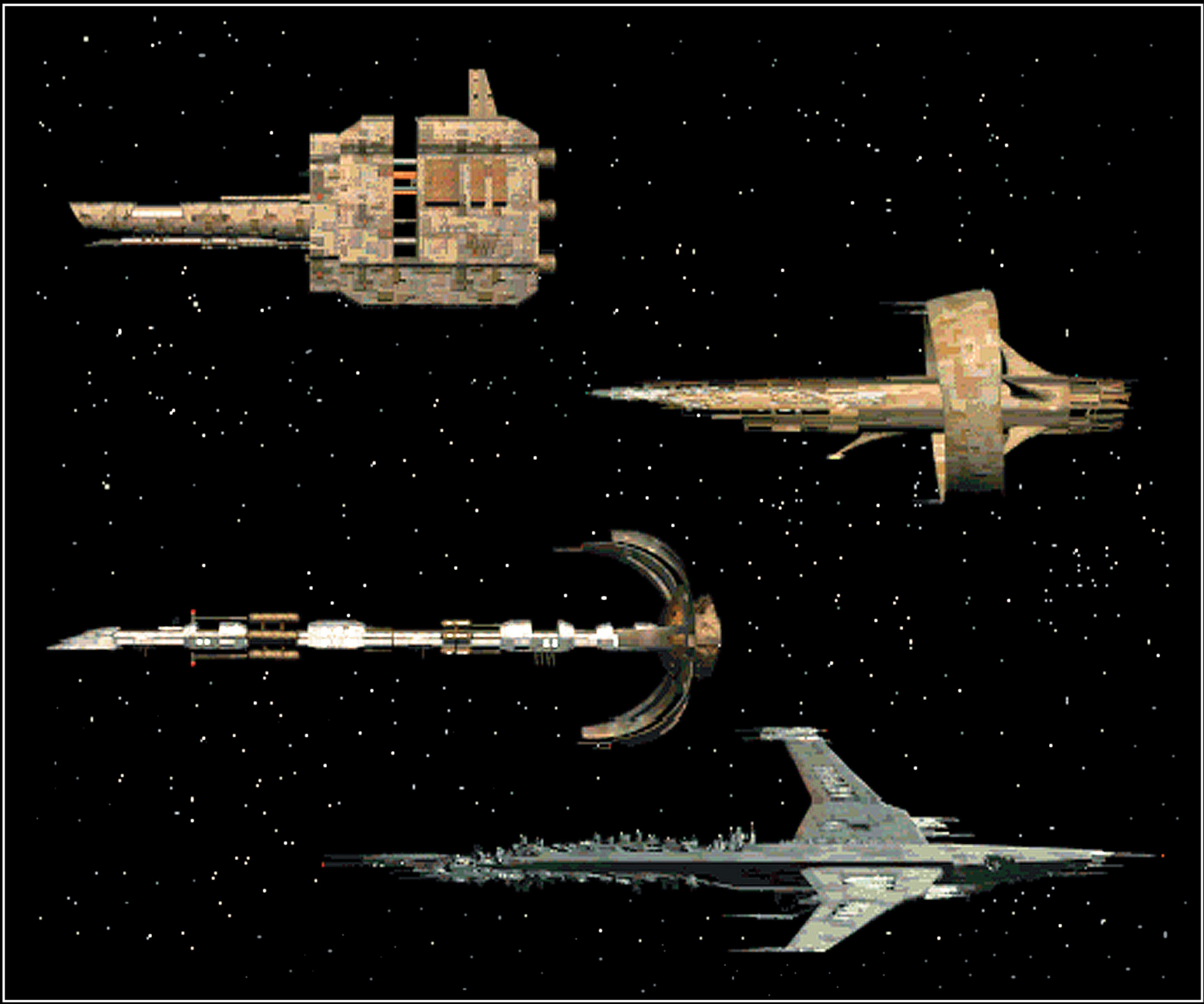


вий.

Используя исследовательские центры, Вы можете создать более тысячи технологий, в медицине, кораблестроении и так далее.

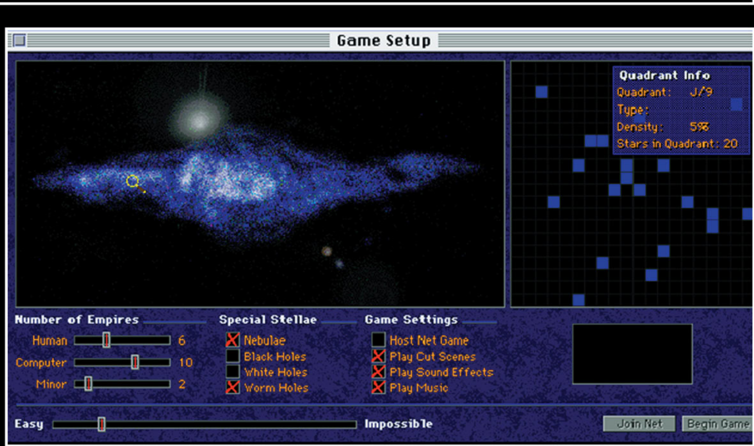
Игра начинается с того, что Вы в роли императора находитесь на планете Canopus 3. Вы получаете доклад, что Ваши заводы быстро истощают ресурсы. Пришло время заняться поиском новых технологий и источников ресурсов ради выживания Вашей империи. Вашей целью становится звездная система Топаз, которая находится недалеко от Canopus 3. Она богата ресурсами и ее население уже давно не участвовало ни в каких завоеваниях. Ваш советчик предлагает немедленную атаку на

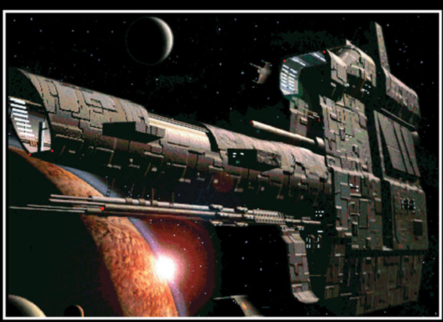




эту систему, что должно сразу обеспечить Вам победу...

Игра обладает огромным потенциалом, а такие возможности, как режим 16 игроков, интерактивный советчик, докладывающий о внутренних делах империи, отличная трехмерная графика, хорошая музыка и звуковые эффекты делают **Pax Imperia 2** игрой, которая обязательно понравится любителям научной фантастики.





+ **Много возможностей и разнообразность заданий**

– **Знание английского языка**

= **Достойное продолжение Pax Imperia**

5-

Assault Rigs



Тема: Стрелялка

Издатель: Sony Interactive

Требования к компьютеру: 486/66, 8MB RAM, 2-x CD-ROM

Выход в марте 1996

Вам когда-нибудь приходилось играть в игру, чем-то похожую на DOOM, на танке? Скоро у Вас появится такая возможность, потому что компания Sony совсем недавно закончила работу над своей новой игрой **Assault Rigs**, которая помимо PC версии, будет также и для приставки Sony PlayStation.



Итак, добро пожаловать в игру. Как обычно это принято в играх типа DOOM, Вы будете исследовать помещения, собирая по пути новое оружие, топливо и здоровье, и уничтожая противников. Но основной Вашей задачей будет собрать определенное количество предметов за отведенное время. Если Вы не успеваете сделать этого, то Вы теряете жизнь. В **Assault Rigs** Вы будете играть не за человека, а за танк, продвигаясь по вражеской территории в поисках перехода на следующий уровень, который очень хорошо спрятан, и найти его будет непросто.



Предположительно в **Assault Rigs** будет более 40 уровней-лабиринтов в четырех различных окружающих обстановках, которые Вам предстоит исследовать. Для каждой обстановки Вам будет предоставлено три средства передвижения, каждое из которых имеет свои плюсы и минусы. Вы должны выбрать одно из них по своему желанию. Все лабиринты в игре мно-











гоуровневые, так что Вы сможете опускаться вниз и подниматься наверх, используя лифты. Особое внимание компания Sony уделила воссозданию в игре реальных физических явлений: Вы почувствуете реальную тяжесть Вашей машины, когда будете подниматься по наклонным плоскостям, а иногда она будет даже переворачиваться на крышу, если попробуйте взобраться по очень крутому склону.

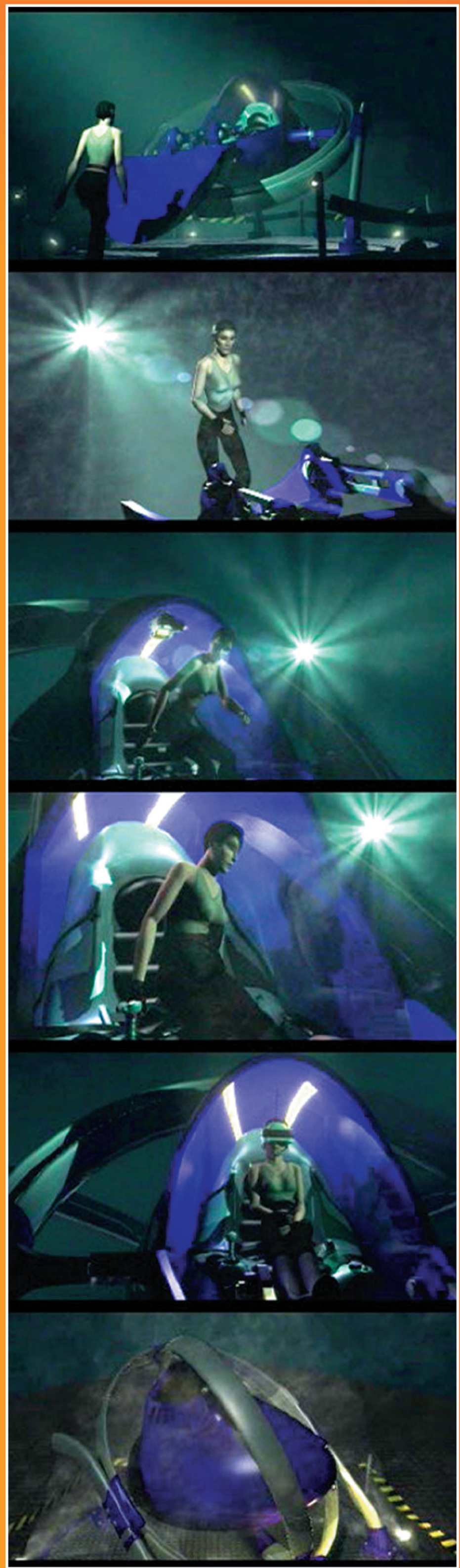
Assault Rigs предлагает Вам 13 видов оружия, начиная от обычного и кончая минами, гранатами, тепловой и лазерной пушками. В начале игры Вам будет дано простое оружие, но по мере продвижения по уровню, Вы будете находить новые, более мощные виды вооружения.

Сами уровни полны опасностей и неожиданностей. Вам придется постараться, чтобы выжить и уничтожить всех врагов. Помимо вражеских выстрелов, опасайтесь мин, которые иногда трудно заметить. Чтобы игра была интересна, создатели внесли в нее такие детали, как подвижные блоки, лифты, телепортеры, канавы и рвы, карaульные пушки и многое другое.

В PC версию **Assault Rigs** можно играть по сети. Для этого в меню игры есть опция нескольких игроков. А владельцы Sony PlayStation могут играть вдвоем при помощи соединительного кабеля LinkCable, о котором мы рассказываем в этом номере журнала.

В дополнение к огромным игровым возможностям, в **Assault Rigs** используется высококачественная трехмерная графика. Правильно наложенные тени, четкие контуры объектов и хорошее освещение создают полное ощущение реализма.

Что ж, **Assault Rigs** обещает быть очень хорошей и интересной игрой, где Вы сможете проявить себя на все 100%. Так что если Вам по нраву игры этого жанра, не пропустите **Assault Rigs**!







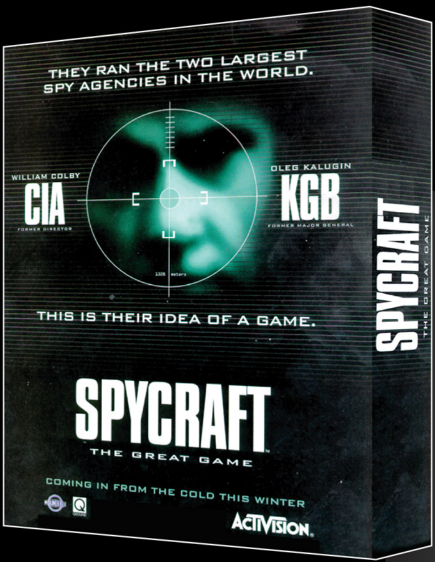


+ **Большие игровые возможности**

– **Не много ли уровней?**

= **Механизированный DOOM**

5



Spycraft

Тема:	**Квест**
Издатель:	**Activision**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8MB RAM, 2-х CD-ROM**
Выход март-апрель 1996	

После Второй Мировой войны, когда началась холодная война, самыми огромными и могущественными государственными аппаратами стали ЦРУ и КГБ. Многие из служащих этих двух противоборствующих систем знали друг друга в лицо и все они придерживались строгих негласных правил, которые порой на время делали противников союзниками. И хотя ЦРУ и КГБ боролись за разные устремления, методы их борьбы были поразительно похожи. Подход кнута и пряника, угрозы, шантаж и подкупы были основными орудиями их идеологической борьбы, но они всегда знали, где и когда надо остановиться, чтобы не ввести страны в атомную войну. Но вот наступили другие времена, и, похоже, холодная война свое отжила. Но от этого ситуация в мире стала еще более напряженной и беспорядочной: наркомафия, терроризм и освоение атомного оружия другими странами — все это разрушило любые правила, делая существование обычных людей небезопасным.

Вот тогда то компания Activision и решила создать новую игру о разведчиках и шпионах, так называемых Джеймсах Бондах, которые пытаются разобраться и выжить в мире межгосударственных интриг.

Консультировать создание **Spycraft**, Activision пригласила Андрю Голдмэна, известного критика и поклонника шпионской литературы, который знает о всех новых разработках в области разведки. Но самым ошеломляющим стало то, что создатели игры пригласили начальника ЦРУ Вильяма Кейси и генерала КГБ Олега Калугина стать

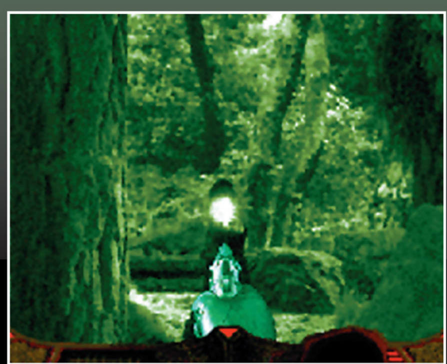


Главные консультанты игры Spycraft — Вильям Кейси и Олег Калугин.

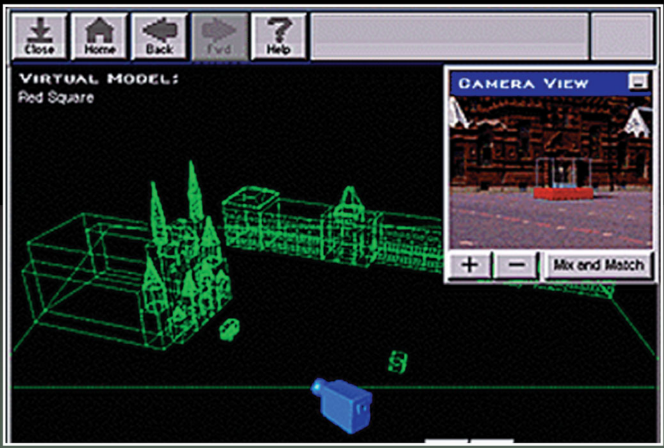
техническими консультантами игры и даже принять в ней участие, на что получили согласие.

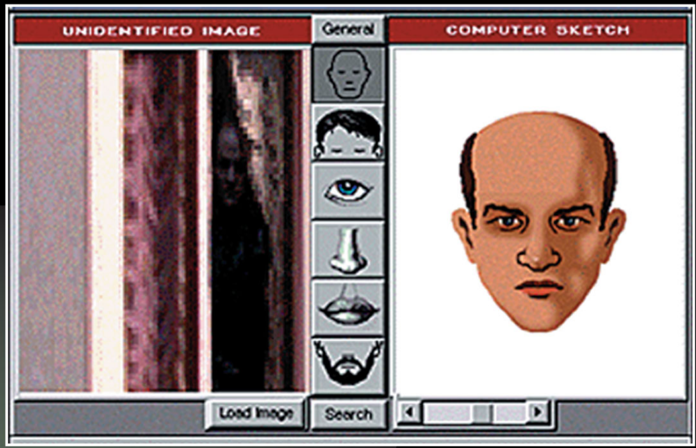
Что же представляет из себя сама игра? Вы будете выступать в роли агента ЦРУ и, прежде всего, Вам предстоит пройти подготовку на специальной тренировочной базе. Вы должны научиться пользоваться различной аппаратурой, узнать много правил и фактов пе-







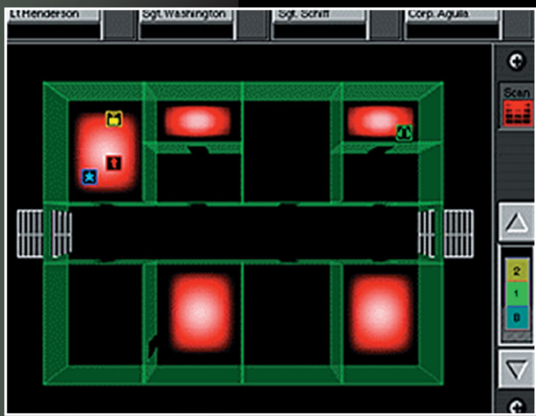




ред тем, как стать настоящим шпионом. Вскоре Вы оказываетесь втянутым в запутанное дело, связанное с предстоящими выборами президента в России, которое совместно пытаются распутать американские и российские спецслужбы. Все начинается с предательства одного из агентов ЦРУ, которого подкупила секретная военная террористическая организация, деятельность которой Вы и будете разоблачать. События будут развиваться в зависимости от того, какое решение Вы примете и какой выбор сделаете. Вы будете расследовать финансовые махинации, проводить военные группы на вражескую территорию, разоблачать и захватывать противников. Основным моментом **Spycraft** является то, что Вы должны четко определить, кто Вам друг, а кто — враг, что совсем непросто.

Практически все предыдущие игры о разведке напоминали ирреальные шпионские романы. Все события, происходящие в Spycraft, сильно переплетаются с действительностью и были взяты из реальной жизни. Вы побываете не только в России и Америке, но и в Англии, Тунисе, и во многих других странах. Не удивляйтесь, что некоторые черты Красной Площади в Spycraft не совсем похожи на оригинал. Это произошло потому, что в игре она была воспроизведена по фотографиям и рассказам очевидцев. При помощи специалистов были созданы виды более сорока внутренних помещений — офисы, лаборатории, комнаты допроса и так далее — все они всегда были секретом для обычного глаза. В этом Голливуд опять оказался на высоте.

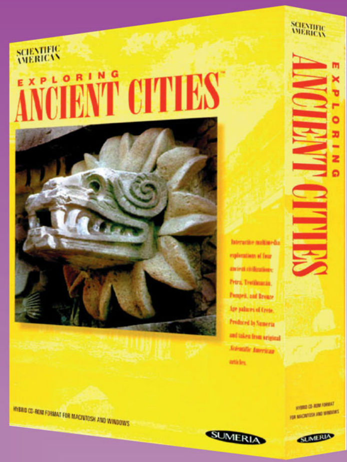
В конце февраля этого года американские спецслужбы разоблачили российского агента. Многие обвиняют в этом Олега Калугина, который незадолго до этого выпустил в США свою книгу о работе российских разведчиков, где одна глава была посвящена этому, тогда еще необнаруженному агенту. Все эти события сделали игре бешеную рекламу, поэтому в ее популярности сомневаться не приходится.

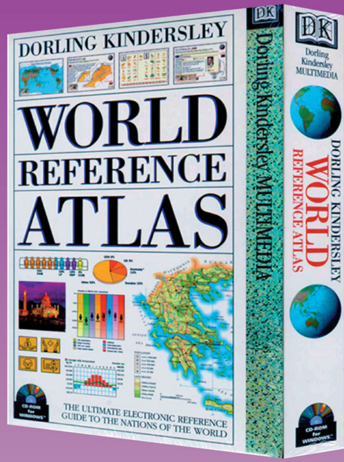


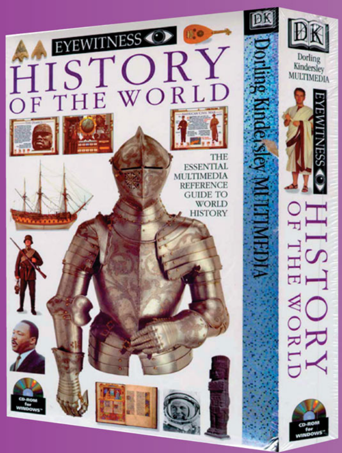


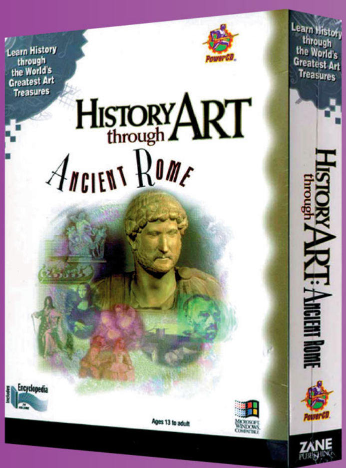


НОВЫЕ МУЛЬТИМЕДИА ПРОГРАММЫ









World Reference Atlas

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $90

Мультимедийный атлас мира, дающий представление не только о географии, но и о экономике и населении всех стран мира.

History of the World

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $90

Мультимедийный учебник истории, ведущий повествование с древних веков по наше время.

Encyclopedia of Nature

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $75

Мультимедийный учебник природоведения. Более 700 фотографий, около 50-ти видео- и 70-ти мультипликационных сюжетов.

Bird

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $50

С помощью средств виртуальной реальности Вы можете совершить экскурсию в трехмерный музей и узнать все о птицах.

Cat

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $50

С помощью средств виртуальной реальности Вы можете совершить экскурсию в трехмерный музей и узнать все о жизни кошачьих.

The pleasures of Sex

Платформа: Windows
Издатель: Telstar
Цена: $75

Интерактивная энциклопедия секса.

Survey of the Animal Kingdom

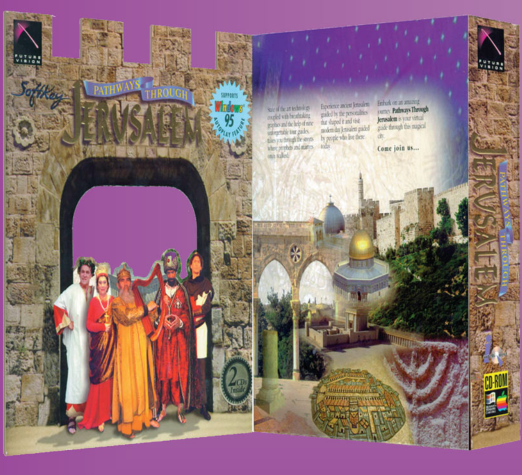
Платформа: Windows, Windows '95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $100

В пакет входит шесть мультимедийных пакетов о жизни животных.

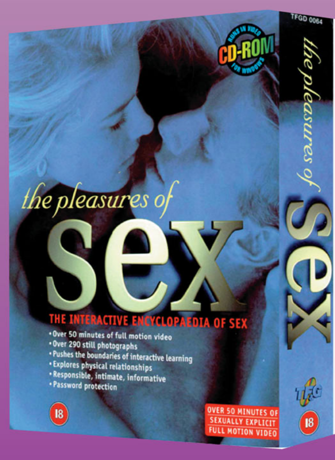
Art and Music

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $90

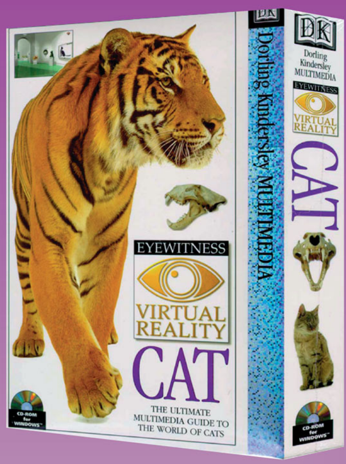
В пакет входит четыре мультимедийных пакета о искустве и музыке в средние века, в эпоху возраждения, в эпоху барокко и в 20-м веке.

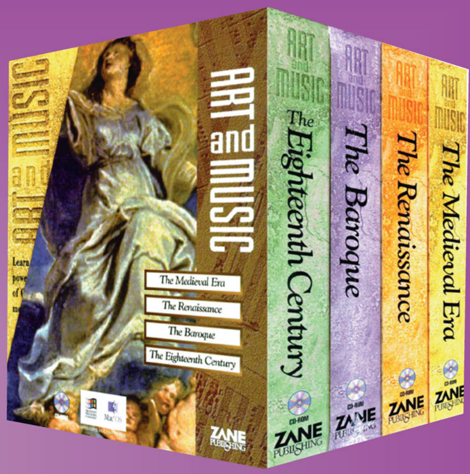












Isaac Asimov's Library of the Universe

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $100

В пакет входит шесть мультимедийных пакетов о астрономии, составленных известным писателем-фантастом Айзеком Азимовым.

Ancient Greece: History through Art

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $50

История и искусство Античной Греции.

Ancient Rome: History through Art

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $50

История и искусство Античного Рима.

Ancient Cities

Платформа: Windows, MacOS
Издатель: Sumeria
Цена: $55

История, культура и архитектура Античных городов.

Revolutions in Art & Music

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: ZCI Publishing
Цена: $90

Пакет рассказывает о переломных моментах в искусстве и возникновении новых течений, таких как романтизм, импрессионизм, фовизм, сюрреализм и др.

History of Music

Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Zane Publishing
Цена: $75

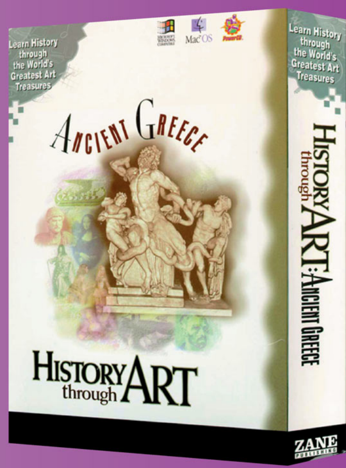
История музыки на четырех CD.

Pathways through Jerusalem

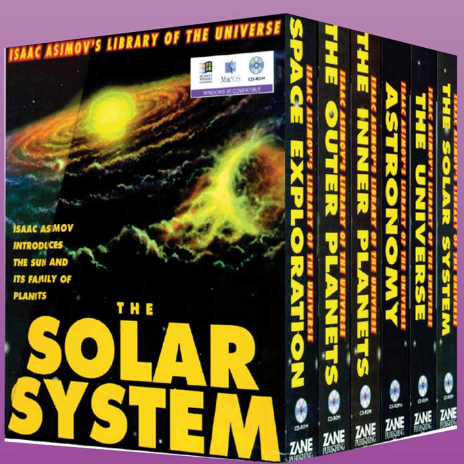
Платформа: Windows, Windows'95, MacOS
Издатель: Future Vision
Цена: $55

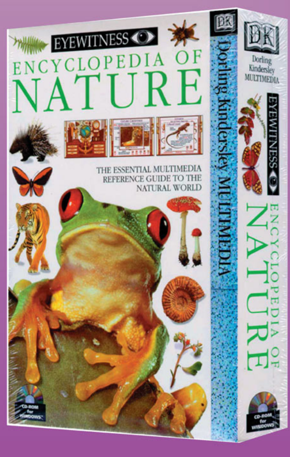
Мультимедийная экскурсия по Иерусалиму на двух CD.

Мультимедиа-энциклопедии по вышеуказанным ценам Вы можете купить в магазинах «Game Land»











ТАКТИКА



Caesar 2. Sierra. Тактика проведения сражений

Одной из привлекательных черт Caesar 2 является то, что каждая из вражеских армий имеет свою собственную тактику ведения боя и расположения войск. Мы расскажем о некоторых из них.

Карфагеняне (Carthaginian)

Виды войск: легкая пехота (копьеносцы) и боевые слоны.
Уровень опасности: умеренный. Профессиональная и большая армия.
Тактика: атакуют в строгом порядке. Перед слонами легкая пехота.
Ваша тактика: сконцентрируйте огонь на ближайших слонах. Они остановятся и обезумят. Тогда Вы сможете разбить пехоту.

Греки (Greek)

Виды войск: тяжелая пехота (с пиками), легкая пехота (с пиками) и стрелковые части (пращники).
Уровень опасности: высокий.
Тактика: легкая пехота обычно атакует перед тяжелой пехотой, а последняя стреляет на большие расстояния. Чтобы победить, Вы должны превосходить или равняться по численности войскам противника.
Ваша тактика: если Ваши пращники смогут внести сумятицу в легкую пехоту, то она может остановиться, чтобы перегруппироваться перед тем, как вступит в бой тяжелая пехота. Вы можете победить их, если правильно рассчитаете время. Попробуйте также уничтожить их стрелковые части, если появится возможность.

Египтяне (Egyptian)

Виды войск: тяжелая пехота (копьеносцы), легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники)
Уровень опасности: достаточно высокий. Большие и высокодисциплинированные войска. Однако, посредственные стрелки.
Тактика: любят атаковать по флангам. Сформированы в колонны, в то время как их лучники сосредоточены на наступающей части Вашей армии.
Ваша тактика: атакуйте их первыми, пока они движутся. Используйте наибольшие колонны тяжелой пехоты. Держитесь как можно дольше вне досягаемости их лучников, пока их пехота не будет измотана. Затем атакуйте лучников сухопутными войсками.

Парфяне (Parthian)

Виды войск: вооруженная кавалерия, легкая пехота (с мечами).
Уровень опасности: очень высокий.
Тактика: первой атакует легкая пехота, пытаясь развернуть один из Ваших флангов. Они одеты в кольчугу, поэтому они очень опасны в близком бое.
Ваша тактика: Сначала разберитесь с пехотой, даже если Вам придется развернуть часть Ваших войск. Наездники изредка будут спешиваться и приходить пехоте на помощь. После того, как легкая пехота разбита, атакуйте спереди кавалерию двумя частями в форме "черепахи", затем разбейте ее по флангам при помощи тяжелой пехотой. Но, чтобы победить Parthian, Вы должны быть очень опытным игроком в этой игре.

Североафриканцы (North African)

Виды войск: тяжелая пехота (копьеносцы), легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: низкий.
Тактика: массовые атаки, которые часто заканчиваются беспорядком в рядах.
Ваша тактика: Организуйте войска в виде "черепахи". Пошлите одну-две колонны за их лучниками, потом разверните Ваши колонны в сторону их пехоты и атакуйте ее с тыла. Когда лучники будут разбиты и начнут отступать, прикажите преследовать их.

Финикийцы (Phoenician)

Виды войск: легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: низкий.
Тактика: элементарная.
Ваша тактика: единственная ошибка, которую Вы можете допустить, — это преждевременная атака на лучников, которых очень много. Уничтожьте наибольшее количество пехоты, а потом беритесь за лучников.

Средиземноморцы (Mediterranean)

Виды войск: тяжелая пехота (с пиками), легкая пехота (с пиками), стрелковые части (пращники)
Уровень опасности: от среднего для высокого.
Тактика: Их пехота с пиками очень сильна в защите. Ограничьте свободу их передвижения при помощи легкой пехоты, организованной в форме "черепахи", а затем атакуйте фланги тяжелыми войсками. Не обращайте внимание на их пращников, которые немногочисленны и не очень метки. Mediterranean изредка атакуют по флангам, поэтому Вы можете убрать оттуда Ваши легкие войска.

Турки (Turkish)

Виды войск: тяжелая пехота (копьеносцы), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: от низкого до среднего.
Тактика: Их пехота разгруппировывается во время атаки. Не разрушайте свою линию войск, потому что Turkish двигаются очень хаотично, и предугадать их действия невозможно, а они воспользуются любой возможностью, чтобы влезть в Ваши войска.
Ваша тактика: когда Turkish начнут действовать, атакуйте их по бокам своей средней пехотой, а потом методично продвигайте свою тяжелую пехоту. Держите своих пращников за ними и продвигайте их вперед вместе с пехотой.

Славяне (Slavic)

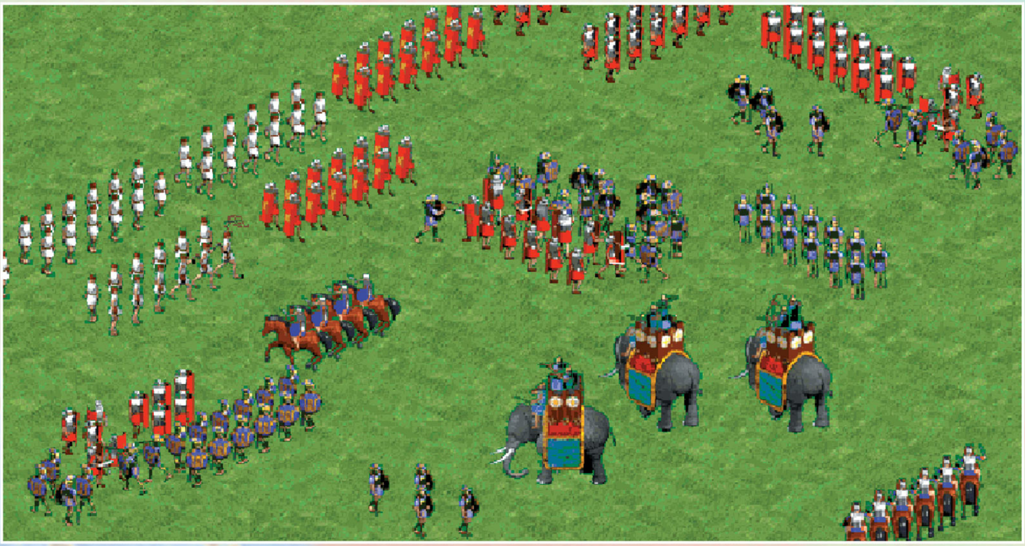
Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (с топорами).
Уровень опасности: очень низкий.
Тактика: неорганизованные атаки, часто направленные на пращников.
Ваша тактика: Не забывайте защищать Ваших пращников пехотой, и враги будут бежать в панике при атаке с близкого расстояния.

Иберийцы (Iberian)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: низкий.
Тактика: они попытаются обойти Вас с флангов, но обычно быстро становятся неорганизованной толпой. В основном выступают в больших количествах.
Ваша тактика: когда они начнут двигаться и дезорганизуются, атакуйте их колоннами тяжелой пехоты. Расположите сотню Вашей пехоты за пращниками и двигайте их, чтобы останавливать любого атакующего врага.

Галлы (Gaulish)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами),



легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: обычно низкий, но их жестокость делает их опасными.
Тактика: отважные, стремительные атаки. Обычно быстро дезорганизуются, но их многочисленная тяжелая пехота может нанести Вам значительный урон.
Ваша тактика: Усильте Ваши фланги. Отводите войска прямо перед началом их атаки - чем дольше им придется добираться до Ваших войск, тем менее организованными они становятся.

Германцы (Germanic)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (с топорами).
Уровень опасности: средний.
Тактика: они быстро сблизятся с Вами и введут в действие своих воинов с топорами.
Ваша тактика: сформируйте пару колонн из легкой пехоты (если нет тяжелой) на каждый фланг. Продвиньте одну колонну, чтобы перехватить атакующих по флангу, а другой атакуйте врага в середину, когда он находится в 2-3 квадратах от Вас. Это, возможно, остановит их воинов с топорами. Если Вы понесли серьезные потери, то сформируйте из всех Ваших частей "черепаху" и отступайте.

Британцы (Briton)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: очень высокий.
Тактика: их войска очень дисциплинированы и опытны в атаках и хорошо выполняют фланговые маневры. Их лучники многочисленны и быстры.
Ваша тактика: хотя и смелые, все же они остаются варварами, и могут дезорганизоваться. Вы должны ударить их по флангам до того, как они атакуют Вас по центру. Несмотря на поток стрел, Вы должны выстоять и избегать прямых атак их лучников, до тех пор, пока не разобьете их пехоту.

Пикты (Pict)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: смертельный.
Тактика: они очень сильны. Они могут обойти Вас с флангов, предпринять быстрые вылазки против Ваших войск и они ничего не боятся.
Ваша тактика: Если Вы в Британии, наймите побольше лучников и попытайтесь уменьшить ряды врага пока он приближается. При помощи легкой пехоты в форме «черепахи» попытайтесь разбить их атаки, а потом быстро контратакуйте при помощи тяжелой пехоты. Всегда защищайте своих пращников, потому что Pict всегда атакуют их. Даже не думайте атаковать их лучников до тех пор, пока не разобьете их тяжелую пехоту. Ваше единственное преимущество в сражении с этим противником, это то, что они не могут быть постоянно четко сформированными. Ловите момент, и Вам может повезти.

Аламанцы (Alamanni)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (с топорами).
Уровень опасности: средний.
Тактика: они попытаются прикрыться своими войнами с топорами, и если им это удастся, то победить их будет достаточно сложно.
Ваша тактика: используйте небольшие фланговые атаки, чтобы приостановить противника. Центр своих войск сформируйте в виде «черепахи». Если Вы сможете избежать сильного урона от их воинов с топорами и вынести даже большие потери, то враг потеряет свою мощь очень быстро. Когда их моральный дух упадет, Вам следует предпринять еще одну фланговую атаку.

Арабы (Arab)

Виды войск: тяжелая пехота (копьеносцы), легкая пехота (копьеносцы), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: очень опасны.
Тактика: У них обычно большое количество лучников. Они очень опасны на расстоянии.
Ваша тактика: Пока лучники движутся, они не стреляют. Держите Ваши войска вне их досягаемости, и когда их лучники начнут двигаться, Вы можете спокойно разбить их пехоту.

Пираты (Numidian)

Виды войск: тяжелая пехота (копьеносцы), легкая пехота (с мечами).
Уровень опасности: разный, но обычно высокий.
Тактика: Большое количество тяжелой пехоты и огромное рвение делает их хорошими воинами.
Ваша тактика: Чтобы победить, у Вас должно быть численное преимущество.

Вандалы (Vandal)

Виды войск: кавалерия (лучники), тяжелая пехота (с мечами).
Уровень опасности: различный.
Тактика: Обычно первой атакует тяжелая пехота, но всегда отступают при контратаке Вашей тяжелой пехоты.
Ваша тактика: Постройте войска в форме «черепахи», и Вы отобьете их атаки. После того, как Вы разбили их пехоту, попытайтесь окружить их кавалерию, продвигая войска в форме «черепахи».

Вестготы (Visigoth)

Виды войск: кавалерия (лучники), тяжелая пехота (с мечами).
Уровень опасности: высокий.
Тактика: Их тактика похожа на тактику Parthian. Они могут совершать любые маневры, которые может совершать любая армия. Так что можете ожидать от них все, что угодно.
Ваша тактика: Вы должны численно превосходить их, чтобы победить.

Гунны (Hun)

Виды войск: кавалерия (лучники), тяжелая пехота (с мечами).
Уровень опасности: очень высокий.
Тактика: Они очень опытны в атаках различными видами войск. Хорошо смешивают атаки лучников и пехоты, не разрушают построение рядов и обладают хорошим опытом ведения боевых действий.
Ваша тактика: Пусть лучше компьютер проведет за Вас этот бой. Но если Вы сами решили воевать, то сформируйте линию и колонну, чтобы справиться с их войнами с мечами. Свои оставшиеся войска сформируйте в компактную массу в форме «черепахи» и попытайтесь пробраться к их кавалерии, как только она начнет стрелять.

Саксонцы (Saxon)

Виды войск: тяжелая пехота (с мечами), легкая пехота (с мечами), стрелковые части (лучники).
Уровень опасности: очень опасны.
Тактика: Жестоки и дисциплинированы.
Ваша тактика: Приведите как можно больше лучников и пращников. Вражеские формирования обычно небольшие и могут быть разбиты огнем Ваших лучников. Встретьте атаки их пехоты сильными рядами войск на флангах и начните сражаться первыми. Если Вы сможете отвлечь их этими атаками по флангам, то, возможно, Вашей тяжелой пехоте удастся отбросить их назад. Вам также очень необходимо численное превосходство.

Phantasmagoria. Sierra. Полное прохождение

Добро пожаловать в таинственный мир **Phantasmogoria**. Начнем с того, что игра предназначена для людей старше 18 лет, потому что в игре много ужасов и крови. Если у Вас не совсем крепкие нервы, то Вы можете в любой момент игры ввести пароль: наведите курсором на «**P**», потом, нажав на **Uncensored**, введите пароль **ALL**. В нижней части экрана слева находится череп, который дает подсказки для тех, кто силен в английском, а справа — глаз, который рассматривает собранные предметы. Значок **>>** — промотать побыстрее действие игры. Значок P — меню, а пустые окошки — места для предметов.

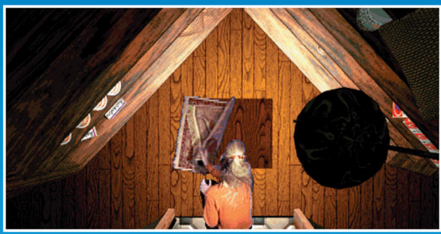
Итак, Вы являетесь героиней этой игры Адриан. Вы с Вашим близким другом приезжаете в таинственный замок семьи Camovesch. Ничего не боясь, Вы ходите по замку, находя предметы и узнавая все больше кошмарных обстоятельств жизни прежних владельцев замка. Хочу заметить, что замок находится на острове.

**Часть первая.
Воскресенье.
16 октября. 9 ч утра.**

После утреннего разговора с Доном выйдите из-за стола и подойдите к стоящей рядом тумбочке. Откройте ящик, там находятся спички, их надо взять (наведите



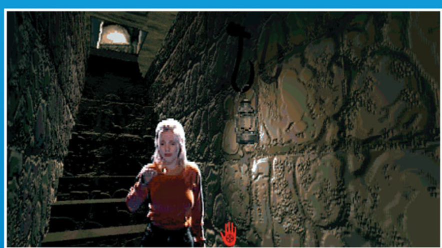
курсор, в том месте, где он станет красным, и есть то, что Вам надо). Откройте дверь, которая находится за столом, зайдите туда, включите свет. Здесь на полу лежит коврик. Когда курсор становится красным при наводке на коврик, действуем и обнаруживаем вход в



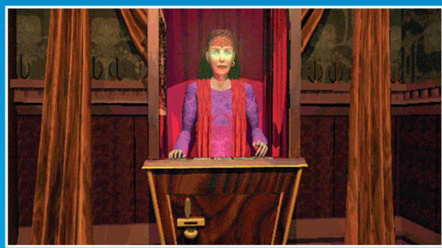
подвал. Но пока вход для Вас закрыт. Выходите из кухни, перед Вами длинная столовая, пройдите к горящему камину, там находится



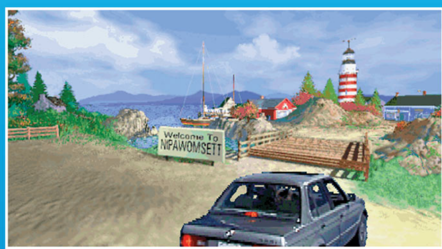
кочерга, очень нужная вещь. Вы можете посмотреть на картину, но это не влияет на ход игры. Теперь Вы можете посмотреть, что находится в подвале. Берите кочергу, идите в подвал и попытайтесь открыть люк (наведите кочергой на люк). Наконец люк отк-



рыт, но там темно, для этого и есть спички. Наведя на Андреан спичками, спускайтесь вниз, обследуйте подвал. Найдя молоток, можно возвращаться на кухню. Далее идите в столовую, а потом выходите в главный холл. Рядом с выходом из столовой горит камин. Подойдите туда. На полу лежит газета, возьмите ее. Пройдите дальше к двери напротив Вас. Она не откроется, а череп подскажет, что в городе спрятан ключ. Придется ехать в город, но не спешите. В другом конце холла находится лестница на второй этаж, выход на улицу и ящик, похожий на игровой автомат. Подойдите, возьмите жетон, опустите его в



скважину, и ящик начнет работать, показывая странные карты. В конце концов Вы получите записку, что за Вами следит дьявол, среди Ваших друзей дьявол и т. д. Теперь выйдите на улицу, идите прямо к машине. Садитесь и езжайте. Вот Вы и в городе. Перей-



дите через мостик, сразу идите направо, в сторону синего здания. В этом доме две двери, войдите в ту, на которой весит вывеска: «Robert Thompkins Realty». Внутри направьте курсор на тумбочку, стоящую слева от Андриан и поищите в ней ключ. Когда найдете



его, можете возвращаться назад домой. Войдя в дом, направляй-

тесь к таинственной двери. Берите ключ и направляйте его на дверь. Когда дверь откроется, Вы увидите перед собой что-то типа библиотеки. На столе лежит газета, можете ее прочитать. Дальше обследуйте непонятную стену в камине, выложенную из кирпича. Когда Андриан дотронется до стенки, она случайно выдвинет кирпич. За стеной, если посмотреть в щель, находится таинственный зал. Подойдите к столу, который находится в дальнем уг-



лу. Фигурка на столе имеет огромное значение. Взяв ее, хорошенько рассмотрите «глазом». Наведенный на голову фигурки курсор





станет красным, нажмите и из нее выскочит нож. Подойдите к камину и при помощи ножа разберите стенку. Входите в зал. Вы оказались в храме. Подойдите к столу. На столе лежит книга, возьмите ее. В то время, когда Вы



ее читаете, что-то странное происходит с коробкой. Откройте ее и дух дьявола вырвется и вселиться в Дона. На этом первая часть игры заканчивается. Конечно Вы можете для интереса сходить на второй этаж, поднявшись туда по лестнице, зайти в комнату слева, лечь на большую... дальше увидите сами. Можно поговорить с Доном, осмотреть остальные комнаты. Можно набрать кучу предметов, но все это надо делать в остальных частях игры. Я же описываю конкретные действия прохождения игры, но рекомендую для начала походить по замку.

**Часть вторая.
Понедельник.17 октября.
10 ч утра.**



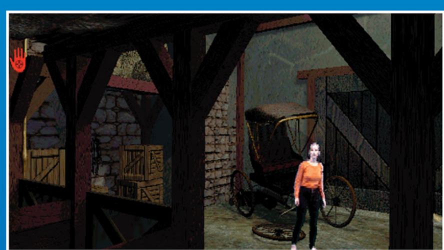
Пагубное действие духа, вселившегося в Дона, наблюдается с первого момента второй части. Симптомы этого — раздраженность, недовольство, негативная реакция на происходящее. Оскорбленная Адриан, подчинившись приказу Дона, отправляется на поиски проявителя, необходимого Дону для его фотографий. Так как Дон упорно занимается фотографиями, он обосновал в комнате на втором этаже, которая напротив лестницы на третий этаж, маленькую фотомастерскую и на время заперся там. Вы в данный момент находитесь в спальне на третьем этаже. Для начала вам нужны деньги. Их Вы найдете в той же спальне, они находятся в шкафчике. Двигаясь в направлении к двери, в углу справа, Вы увидите телевизор, слева, большой шкаф, а еще левее шкафчик поменьше, там и находится пятидоллоровая купюра. Выйдите из комнаты, минуя коридор, проходя мимо детской, Вы услышите плач ребенка. Зайдите туда, и Вас поразит непонятное явление. Бегите вниз на второй этаж. Посту-



чите в дверь к Дону. Теперь Адриан окончательно понятно, что ей надо делать, чтобы не довести Дона — обязательно достать этот проявитель. Систему вы уже знаете — к машине и т.д. Но только теперь переходя через мост идите влево, в сторону красного домика. Чтобы не перепутать на нем висит вывеска «Nipawomsett General Store» — это магазин. Там Вы и купите проявитель. Чтобы его получить, поговорите с хозяином магазина — продавцом. Получив проявитель, не забудьте от-



дать продавцу деньги. Дело сделано, можно возвращаться домой. Если Вы раньше обследовали замок вокруг, то должны были заметить сарай (если двигаться влево от главного входа), двери которого были закрыты, это бывшая конюшня. Когда вы приезжаете к замку, перед Вами возникают открытые двери этого сарая. Зайдя внутрь Вы не увидите ничего, но если приглядеться, на верхних балках деревянной конструкции



что-то шевелится. Обследуйте всю конструкцию.

После этого встаньте перед деревянной конструкцией, направьте стрелку в левую нижнюю часть экрана и после этого идите туда. Вы увидите остатки жизнедеятельности и пожитки обитающих здесь бомжей. Хорошенько рассмотрите их и в это время к Вам подойдет Дон. Когда Дон уйдет, Вам нужно будет разыскать его опять (он будет находиться в фотомастерской) и отдать ему проявитель. Теперь можете свободно вставлять третий диск.

**Часть третья. Четверг.
20 октября. 12.30 ч дня.**



Все начинается с пикника на свежем воздухе. Дон, почувствовав головную боль уходит отдыхать. Вы замечаете что-то за деревом. Но не бойтесь и подойдите к нему. Вы встречаете Сайраса, местного бомжа, который просит вас помочь его матери и убегает. Только сейчас Вы вспоминаете про пожитки бомжей в сарае, куда и убегает Сайрас, и отправляетесь туда. Подойдите к калитке, потом не в сторону моста, а в противоположную. Выйдя к главному входу в замок, поверните налево, относительно Вас, сидящих в кресле. Наконец Вы там. Перед Вами забавная ситуация — надо вытащить мать Сайраса, зависшую наверху. Вызволять ее Вы будете так:

1) Наведите курсор на лестницу, стоящую рядом с Вами. Залезьте наверх.



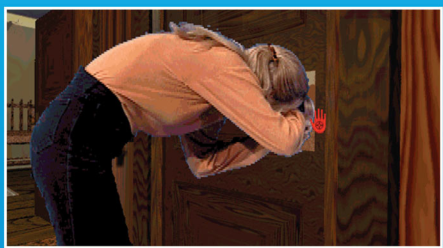
2) Находясь на верху, возьмите вилы (они за Вами) и ими подтяните веревку с крючком к себе.

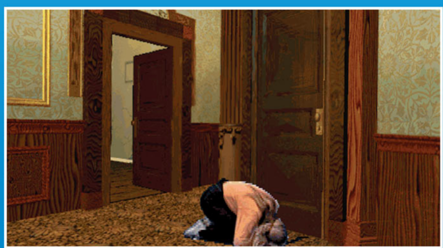
3) Направив курсор на крючок, Вы возьмете его и прицепите к нему мать Сайраса.

Сайрас начнет тянуть и она



окажется на свободе. Но это еще не все, не слезая вниз, направьте курсор на то место, откуда Вы вытаскивали мать Сайраса. Там Вы увидите дырку. Слева внизу виднеется что-то синее Это гвоздь, чтобы его взять надо добыть молоток. А молоток у нас уже есть. Берите молоток отковыривайте гвоздь. Дальше идите в замок, поднимайтесь на третей этаж. Рядом с лестницей, напротив детской есть дверь. Ее Вы могли видеть, когда гуляли по замку.





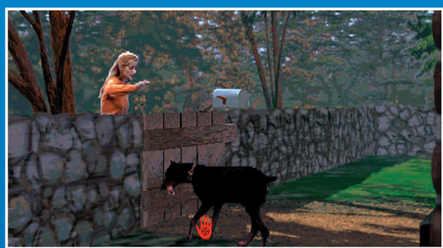
Так вот ключ вставлен в эту дверь с другой стороны. Подойдите к двери, гвоздем направьте на нее. После того, как ключ упадет с другой стороны, не отчаивайтесь, Вам поможет кочерга. Ей Вы подтащите ключ на свою сторону. Открывайте дверь и шагайте. Поднявшись наверх, направьте курсор вправо на черную дверь. Отварите и зайдите в комнату. Возьмите книгу на столе, и посмотрев в окно, спуститесь вниз к машине. Вот Вы снова в городке, чтобы узнать хоть что-нибудь



о книге и о замке. В городке направляйтесь к синему домику, но теперь заходите в дверь по соседству (см.1 часть). Там Вы позна-

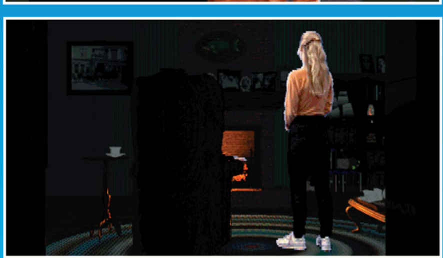


комитесь с женщиной, которая, в свою очередь, расскажет Вам про замок и про книгу (конкретно про некого Мэлкома). Теперь возвращайтесь к машине и идите не по мосту, а налево. Вот Вы уперлись в серый кирпичный дом, в котором и живет Мэлком. Но перед Вами препятствие — собака. Чтобы его преодолеть, придется идти на хитрость. Возвратясь в городок, зайдите в магазинчик, пройдите вдоль прилавков до конца, пока не упретесь в стену. Перед Вами будет бочка, в ней лежит кость для собаки. Возьмите ее и идите обратно к серому дому. Вручите собаке кость и подходите к двери. Когда Вы постучите, Вам



откроет женщина. Не смотря ни на что, отдайте ей книгу и она пустит Вас к Мэлкому. Им оказывается очень пожилой человек, который в детстве жил в замке. От него Вы узнаете много интересного из истории замка. Возвращайтесь домой, там Вас ждет Дон. Пока отдыхайте, так как третья часть кончилась.





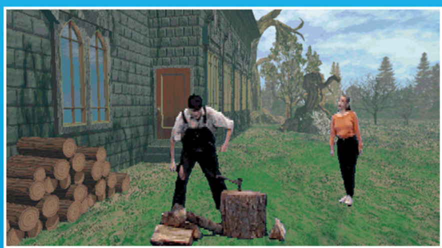
Часть четвертая.
Пятница. 21 октября. 7 ч. утра.

Продолжайте изучать замок. Помните, что Вы видели, смотря из окна на чердаке (смотри третью часть) — какое-то сооружение. Адриан решительно настроена узнать, что это такое. Отправляйтесь на второй этаж и зайдите в комнату справа от лестницы (от Вас, сидящих в кресле). Напротив кровати и кресел Вы увидите маленький столик, на нем лежат карты для спиритических сеансов, они Вам пригодятся. Спускайтесь вниз в главный холл, там Вас поджидает мать Сайраса, готовая выполнять работу в доме. Ей отдайте эти карты, она знает, что с ними делать. Теперь вы должны найти Сайраса. Он Вам поможет найти это сооружение. Направляйтесь в столовую, рядом с дверью на кухню находится второй выход на улицу. Идите туда. Тут рядом и есть Сайрас, который пытается поймать Вашу кошку. Поговорив с ним, отойдите, а затем снова подойдите, он будет колоть

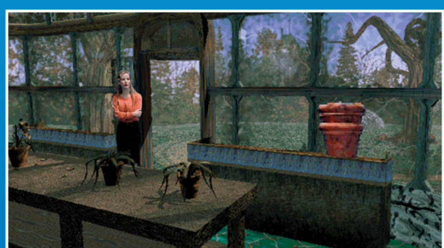




дрова. Тогда и спросите его о странном сооружении. Он согласится показать и убежит. Бегите за ним, в сторону дальних деревьев. Вот Вы у большой коряги, продолжайте идти, пока не окажетесь у калитки. Позади Вас будет виднеться мост. Идите туда. Перейдя через мост, идите по той дороге, которая ближе к Вам (сидящем в кресле). Перед Вами закрытый склеп, но Вы спускайтесь вправо (как бы под горку). Там Вас ждет



Сайрас. Чтобы Вы прошли, он опрокинет дерево, соединив две части возвышений. Пройдите через дерево и идите дальше. Проходя по дороге, Вы увидите прямо на середине, на земле, небольшой сверкающий предмет. Подберите его. Идите дальше. Перед Вами оранжерея. Входите туда. Наведи-



те курсор на большой глиняный горшок. Посмотрев, изучите другой конец оранжереи. На полу ва-





ляется мастерок, взяв его в руки, посмотрите фильм. Сейчас Вы находитесь рядом с подзорной трубой, но в нее ничего не видно. Поэтому возьмите стекло, которое подобрали, и вставьте в нее. Вы увидите еще одну комнату на чердаке. Возвращайтесь в замок. При входе Вы встретите телефониста, пытающегося подключить телефон. Поднимайтесь на чердак. Наведите курсор на деревянную часть стены, потом возьмите молоток и ломайте доски. Освободив вход в комнату, смело влезайте. Изучив комнату, спускайтесь вниз, в главный холл. Там Дон ругает и прогоняет телефониста. Тот уходит, а Вы остаетесь проходить игру дальше.



Часть пятая.
Пятница. 21 октября.
8.30 ч вечера.

Собственно эта часть самая кошмарная. Например, все зеркала в доме отражают все, когда-то происходившее в замке. Спускайтесь на первый этаж, там вас будет ждать Сайрас. Он Вам скажет, что в конюшне (сарае) Вас ждет его мать. Идите туда и Вы станете свидетелем необычного явления.



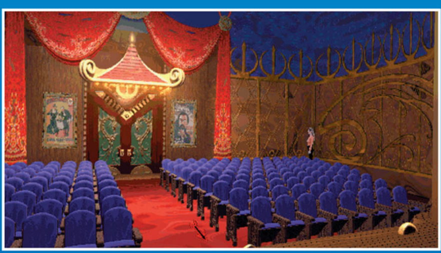
В ходе спиритического сеанса Вы общаетесь с духом самого Золтана Камоваша. Возвращайтесь в замок и поднимайтесь на третий этаж. Заходите в комнату напротив спальни, назовем ее обсерваторией. В центре обсерватории стоит проектор. Подойдите и включите его. Когда луч появится



на стене, надо подойти к тому месту и открыть ход к многочисленным потайным ходам замка. Войдите и проходите туда, где курсор красный. Спуститесь вниз, идите прямо. Потом еще ниже (направив на круглый рычаг). Вы оказались на распутье трех дорог. Пойдешь влево (относительно Адри-



ан) — яму найдешь. Вправо пойдешь — на дорогу в склеп попадешь. Прямо пойдешь — в стену упрешься. Когда Вы туда прошли, направьте курсор на кнопку на стене и Вы в театре. Пройдите в гримерную. Проверьте содержи-

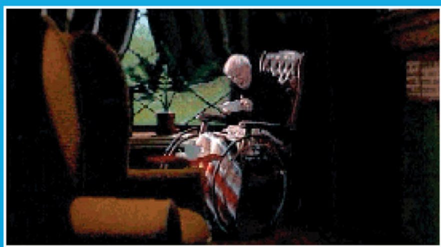


мое шкафа, в нем на верхней полке лежит фотография. На фотографии запечатлен маленький Мэлком и хозяин замка Золтан Камоваш. Выйдите из гримерной и отворите огромные двери театра изнутри. На этом пятая миссия игры закончена.



Часть шестая. Суббота. 22 октября 9.20 утра.

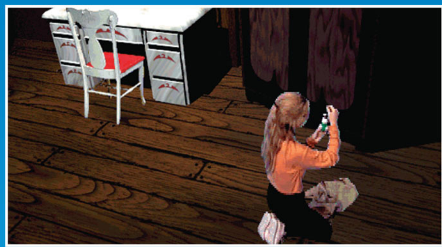




На диванчике Адриан находит красный ремешочек ее кота, который мертвый лежит в маленьком бассейне за домом (его Вы могли видеть, если изучали окрестности дома в пятой части). Она догадалась, что это сделал Дон. Опять приезжает телефонист делать свое дело. А Адриан опять должна ехать в город, к Мэлкому. Приезжайте к нему. Не забудьте отдать фотографию, которую Вы нашли в пятой части, женщине. Мэлком поведает Вам историю о жизни семьи Комоваш и о возможностях дьявола (внимательно слушайте Мэлкома). Теперь Вам нужно возвращаться в замок, там найти священную книгу, крест, талисман и что-нибудь острое. В заключении Вы посмотрите, как Дон расправляется с телефонист. Как Вы понимаете, Дон окончательно свихнулся.

Часть седьмая. Суббота. 22 октября. 3.30 ч дня.

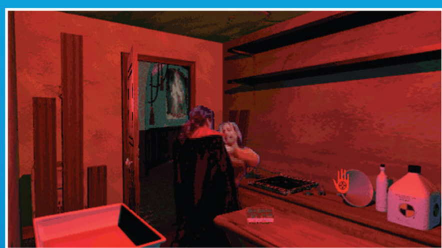
Адриан понимает, что ей надо уходить. Но она не может забыть своего Дона и хочет попы-



таться спасти его. Направляйтесь в главный холл, потом в театр, затем в гримерную. На полу, рядом со шкафом, будет лежать фигурка снежного человечка. Ее Вы обязательно должны взять. Идите в фотомастерскую к Дону, если хотите, чтобы финал игры был кровавым. Но вы можете пройти финал легче, если будете собирать предметы (крест, стекло) именно в седьмой части, а так мы найдем их в финале.

Финал.

Прежде чем начать, прочитайте текст и хорошенько приготовьтесь. Вот мы в фотомастерской. Адриан быстро понима-



ет, что Дон хочет покончить с ней. Завязывается схватка. Хватайте проявитель, стоящий рядом с другими фотопринадлежностями. Воспользовавшись замешательством Дона, бегите в детскую на третий этаж. Когда Вы вбежали туда, на полу будет лежать осколок стекла (на полу сбоку, нижняя часть экрана). Возьмите его и встаньте за дверь, и когда Дон попытается вас схватить, направьте



осколком на него и воткните в его живот. Снова убегайте, но теперь обратно в фотомастерскую. Там на столе лежит священная книга, хватайте ее. Сразу вытаскивайте молоток и бейте Дона по голове. Пока он отдыхает, бегите на третий этаж в обсерваторию к потайным тоннелям. Спускайтесь вниз к распутью трех дорог (см. 5 часть). Бегите в склеп не останавливаясь. Прибежав, вы увидите на гробу сверкающий крест. Возьмите его и пока можете не сопротивляться.

Теперь Вы в театре на сцене прикованные к галгофе. Не расслабляйтесь, достаньте снежного человечка и покажите Дону. В то время, пока он его рассматривает, нажмите на рычаг слева (относительно Адриан). Когда Дон упадет, разчлененный почти пополам, сохраняйте спокойствие.



Сейчас перед Вами сам дьявол, готовый отомстить за потерю захваченного тела. Бегите к тоннелям, в дальний угол экрана. В двух направлениях (в склеп и наверх) тоннели завалены, не пробуйте их разбирать. Моментально идите в единственном направлении — к яме. Над Вами проходит труба, по



ней проберетесь на другую сторону. Вы бежите, отпираете дверь. Закрыв, опустите засов, он находится рядом с дверью. Затворите его и бегите в противоположную сторону от двери. Дальше,

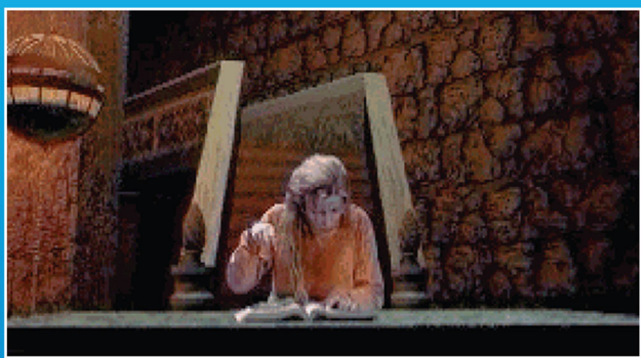




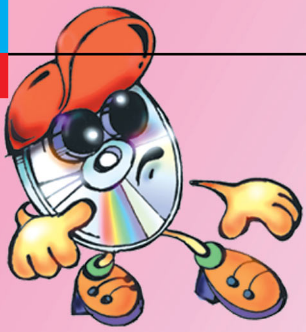


оказавшись в большом зале, направляйте курсор на стол, стоящий посередине. Возьмите книгу и положите ее на стол. Теперь Вам нужен талисман — магический камень, он находится в руках скелета, лежащего рядом со столом. Положите талисман на книгу. Не останавливайтесь ни на секунду. Хватайте стекло и режьте палец. Покапав кровью на талисман и почитав книжку, сразу смените стекло на крест. Возьмите его в руки и... на этом все закончится.

Вы получите огромное удовольствие от игры, но для нас всех останется тайной дальнейшее будущее Адриан. Так что будем ждать продолжения.







Секреты

Warcraft. Blizzard. Коды

Для того, чтобы ввести коды, нажмите Enter, введите нужный Вам код и нажмите опять Enter.

CORWIN OF AMBER — делает доступными нижеприведенные коды:

THERE CAN BE ONLY ONE — делает всех Ваших солдат неуязвимыми для всего, кроме катапульт, и дает возможность убить Ваших врагов с одного попадания.

HUMAN # — переход на любую человеческую миссию. Замените # на номер миссии, которую Вы хотите выполнять.

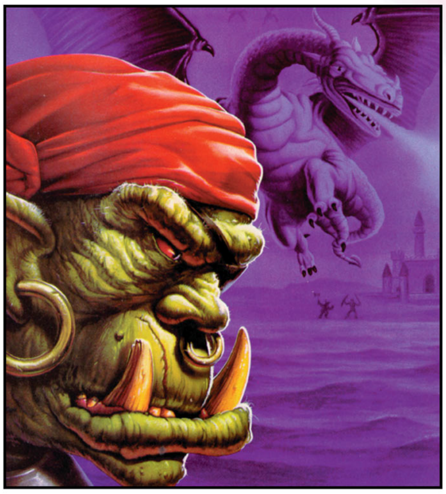
HURRY UP GUYS — сверхбыстрые постройки и исследования.

EYE OF NEWT — все волшебные заклинания доступны Вашей команде.

IRON FORGE — дает лучшее оружие и защиту.

SALLY SHEARS — вся карта.

POT OF GOLD — дополнительные10000 золота и 5000 пиломатериалов.



TekWar. Capstone. Коды

Чтобы код сроботал, просто введите его в любой момент игры:

NOGUARD — отсутствие полиции

NOENEMIES — отсутствие всех объектов

NOCHASE — отсутствие врагов

NOSTROLL — отсутствие пешеходов



Jazz Jackrabbit. Epic Megagames. Коды

Чтобы ввести следующие коды, поставьте игру на паузу, нажав букву P, затем нажмите пробел и наберите нужный Вам код.

Внимание: в некоторых версиях нужно добавить буквы DD перед кодом.

SABLE — Jazz станет красным, а скорость значительно увеличится.

CSTRIKE — дает летающую доску.

BAD — дает птицу в сопровождение.

DOOM — усиливает врагов.

KEN — выход в DOS.

HOOKER — собирает драгоценности.

MARK — убивает Jazz.

APOGEE — режим 16 цветов в два раза медленее обычного.

LAMER — пропускает данный уровень.

HOCUS — телепортирует по данному уровню.

BOUF — непобедимость.

GUNHED — любое оружие.

Heretic. Raven Software. Коды

Введите коды во время игры:

QUICKEN — режим God.

MASSACRE — убивает всех на уровне.

SKEL — ключи.

RAMBO — полное здоровье, вооружение и защита.

ENGAGE — переход на другой уровень. Введите код и поставьте номер уровня, на который Вы хотите попасть.

KITTY — Вы сможете ходить сквозь стены, но не забудьте выключить его, когда захотите поднять какой-то объект или включить переключатель.

COCKADOODLEDOO — попробуйте сами выяснить, что даст этот код.



Dark Forces. Lucas Arts. Коды

Чтобы ввести код, просто напечатайте его в любой момент игры:

LABUG — Вы сможете пролезть через узкие ходы.

LACDS — полная карта.

LAIMLAME — непобедимость.

LAMAXOUT — полное вооружение и защита, плюс все предметы.

LANTFH — телепортация в данное место на карте на один уровень вперед или назад.

LAPOSTAL — все виды оружия и полное вооружение.

LARANDY — усиление мощности оружия на 50 секунд.

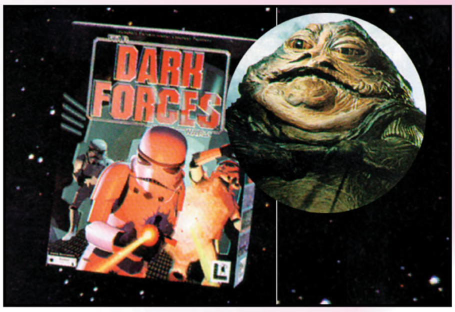
LAREDLITE — замораживает врагов на их местах.

LASKIP — успешное завершение данного уровня.

LAUNLOCK — все ключи, кодовые карты, сломанное оружие Dark Trooper, информационные записи и др.

Коды уровней:

Уровень 1 — LASECBASE
Уровень 2 — LATALAY
Уровень 3 — LASEWERS
Уровень 4 — LATESTBASE
Уровень 5 — LAGROMAS
Уровень 6 — LADTENTION
Уровень 7 — LARAMSHED
Уровень 8 — LAROBOTICS
Уровень 9 — LANARSHADA
Уровень 10 — LAJABSHIP
Уровень 11 — LAIMPCITY
Уровень 12 — LAFUELSTAT
Уровень 13 — LAEXECUTOR
Уровень 14 — LAARC



Corridor 7. GameTek. Коды

Чтобы получить все девять видов оружия, полную жизнь, нажмите одновременно и держите W, A и X. Но ваши очки будут равнятся нулю каждый раз, когда Вы будете использовать этот код. Вы также можете доступными индивидуальные коды, напечатав C7 LEVEL1 DIAGNOSTIC в DOS, когда начинаете игру. Теперь во время игры попробуйте эти комбинации:

BackspaceG — включает и выключает режим God.

BackspaceW — перход с уровня на уровень.

BackspaceN — возможность ходить сквозь стены.

BackspaceR — наложение черепа на Вашего героя.

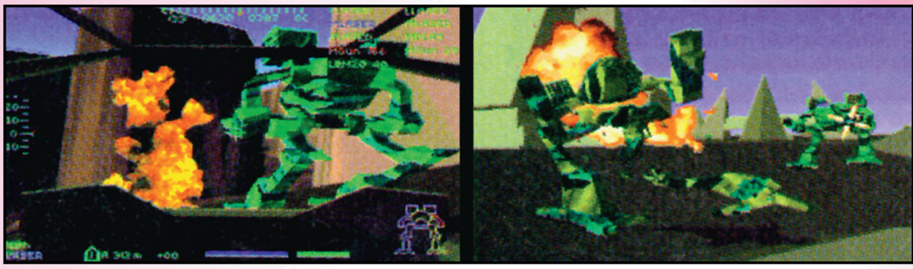
BackspaceI — увеличение Ваших очков.

Wolfenstein 3D. id Software. Коды

Во время игры нажмите одновременно на эти три кнопки: M, L и S. Это даст Вам неограниченное количество оружия, сделает неуязвимым и даст все ключи.

Battledrome. Dynamix. Код

Когда Вы вводите свое имя на экране главного меню, просто поставьте (*) вместо первой буквы. Теперь у Вас есть столько денег, сколько нужно для покупки лучшего оборудования для сражений.



Star Ranger. Interactive Magic. Коды

Чтобы коды сработали, просто напечатайте их в любой момент игры.

JAVA — делает доступными коды.
SHAZAM — непобедимость.
CAMEO — автопилот в Warp Tunnel
VITAMINZ — полное вооружение и топливо
ISEEU — изображение врагов на карте
ZOOMERZ - ускорение времени
BOGONS — фотография создателей игры
SHIFT+F12 — режим малой разрешимости
VOIZIS — завершение миссии
VOIZIF — провал миссии

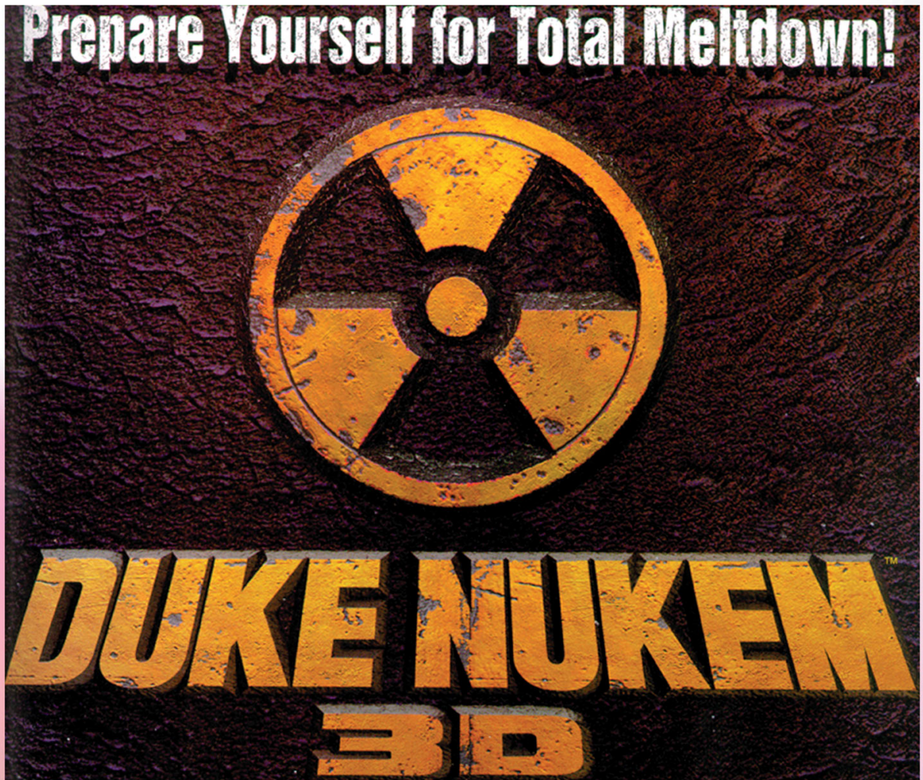
Вы также можете выполнить любую миссию, если будете знать следующие коды:

Миссия 1 — VOIZI1
Миссия 2 — VOIZI2
Миссия 3 — VOIZI3
Миссия 4 — VOIZI4
Миссия 5 — VOIZI5
Миссия 6 — VOIZI6
Миссия 7 — VOIZI7
Миссия 8 — VOIZI8
Миссия 9 — VOIZI9
Миссия 10 — VOIZI0
Миссия 11 — VOIZI!
Миссия 12 — VOIZI@
Миссия 13 — VOIZI#
Миссия 14 — VOIZI$
Миссия 15 — VOIZI%
Миссия 16 — VOIZI^
Миссия 17 — VOIZI&

Duke Nukem 3D. 3D Realms. Коды

Чтобы активировать режим кодов, нажмите D, а потом N. Теперь введите любой из следующих кодов.

CORNHOLIO — включает/-выключает режим God и дает Вам неограниченное количество топлива.
STUFF — дает Вам все виды оружия, ключи и полный боезапас.
SCOTTY # (эпизод) # (уровень) — переход на данный уровень.
ITEMS — дает все карточки-ключи и все предметы.
CASHMAN — деньги.
VIEW — вид Duke со стороны.
RATE — показывает Ваш результат.
SKILL# — изменяет уровень опытности.



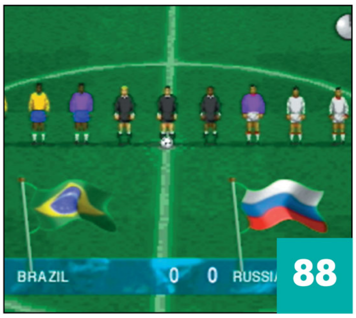


Бука
Компания "БУКА" - официальный дистрибьютор
SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L., ACCLAIM,
GAMETEK, INTERPLAY, AMERICAN LASER GAMES, OCEAN,
PANASONIC B.S., 3DO Ltd. и других.
Обращаясь к "БУКЕ", Вы из первых рук получаете компьютерные
и видеоигры ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА, приставки и
аксессуары самых "крутых" форматов: PC-CD, 3DO, SONY
PLAYSTATION, SEGA MEGA DRIVE II, SUPER NINTENDO, SEGA
MEGA CD-2, SEGA SATURN, SEGA 32X.
Компания "БУКА" представляет на российском рынке игры:
PRISONER OF ICE
A4 NETWORK$
в русскоязычной подарочной упаковке, с описанием игры на русском языке по
беспрецедентным для оригинальной продукции ценам — 30$ в розничной
продаже. Производитель и разработчик - INFOGRAMES.
ВАРШАВСКОЕ ШОССЕ
КАШИРСКОЕ ШОССЕ (в тоннель)
из центра
Транспорт:
т -трамвай (№ 3,16)
тс -троллейбус (№ 8,40)
(Проехать 2 остановки до магазина "Товары для детей")
Некоторые наши розничные цены:
PANASONIC 3DO FZ-10 (NTSC) - 350$
PANASONIC 3DO FZ-10 (PAL) - 299$
GOLDSTAR 3DO - 280$
Killing Time - 39$
PO'ed - 39$
Game Guru - 29$
Drug Wars - 47$
Alone In The Dark-2 - 55$
Captain Quazar - 59$
Need For Speed - ~~61$~~ 29$
Road Rash - ~~61$~~ 29$
Wing Commander III - ~~61$~~ 29$
Primal Rage - 61$
Striker - 61$
Shock Wave-2 - ~~69$~~ 29$
DOOM - 71$
Foes Of Ali - ~~71$~~ 29$
Brain Dead 13 - 71$
PC CD-ROM диски
в подарочных упаковках (Retail Box):
Gungster Collection (3 games) - 26$
Command And Conquer Mission Disk - 26$
Werewolf Vs Comanche - 42$
This Means War - 53$
Game Gun With Crime Patrol - 56$
11-th Hour - 58$
Frankenstein - 58$
Need For Speed - 58$
Command And Conquer - 58$
Stonekeep - 58$
Terminator: Future Shock - 58$
The Dig - 58$
Phantasmagoria - 64$
Gabriel Knight-2 - 64$
Warcraft-2 - 67$
Ascendancy - 67$
Wing Commander IV - 75$
Приобретая компакт-диск
от компании "БУКА", Вы бесплатно
получите описание игры на русском языке.
Проводные и инфракрасные джойстики, пистолеты и другие аксессуары в ассортименте.
Мы заинтересованы в расширении нашей сети розничной торговли.
Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д.1, кор. 2,
тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60, E-mail: buka@dol.ru
предъявителю купона
скидка 5%
©Design ROLAND studio 1996



3DO













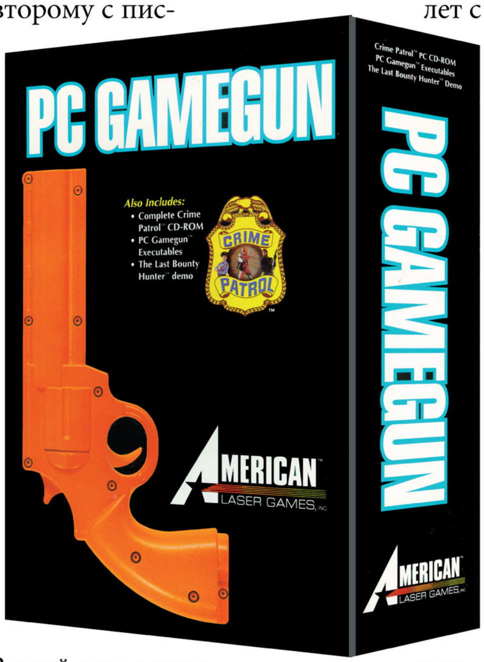






Как пристрелять пистолет ?

Компания **American Laser Games** выпускает два вида пистолетов для 3DO. Они оба называются одинаково — **GameGun**. Первый пистолет наиболее распространен в России. Он позволяет играть одновременно одному игроку с джойстиком, а второму с пистолетом, который и подключается через этот джойстик.



Пистолет второго вида легко отличить по специальной отметке на упаковке. На коробке изображена ярко-желтая звезда с надписью **«One or Two Player Action!!!»**. Как Вы уже поняли по надписи к Вашей приставке можно подключить сразу два пистолета одновременно. Кабель пистолета заканчивается двумя разъемами: один разъем подключается к приставке вместо джойстика, а в другой Вы можете подключить второй пистолет.

Пистолеты обоих видов пристреливаются одинаково.

Правильно подключите пистолет. Напомню, что пистолет с одним разъемом на конце провода подключается к джойстику. Пистолет с двумя разъемами подключается либо к приставке либо к другому пистолету.

Поставьте диск, включите приставку.

Подождите, пока на экране появится основное меню. Выстрелите в окно **«CALIBRATE»**, если не попали, прицельтесь еще раз и повторите выстрел.

На экране появилась надпись **«CALIBRATION MENU»** и мишень. Прицельтесь в центр мишени и выстрелите. Если Вы удовлетворены выстрелом, то есть Вы попали туда, куда хотели попасть, выстрелите в окно **«EXIT»**.



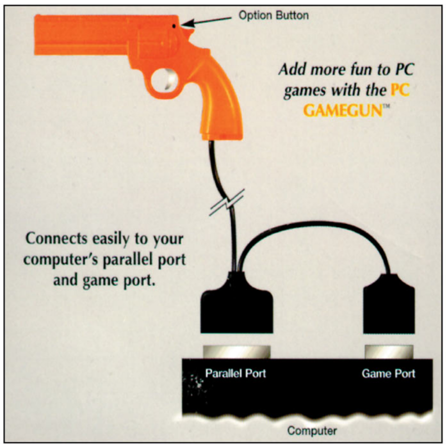
Игорь ПИСКУНОВ

Если Вы захотите заново пристрелять пистолет, нажмите маленькую кнопку на левой стороне пистолета, и на экране снова появится **«CALIBRATION MENU»**.

В том счастливом случае, когда Вы играете одновременно двумя пистолетами, в главном меню выстрелите в окно **«1 Player»** и оно поменяется на **«2 Player»**. Потом пристреляйте оба пистолета по вышеизложенной схеме. Причем все выстрелы надо делать тем пистолетом, который Вы пристреливаете.

Советуем держать пистолет на расстоянии **1,5 метров** от экрана телевизора.

Полезно знать, что на проекционных телевизорах и телевизорах с частотой развертки **100 Гц** пистолет не работает!







3DO Game Guru

Если Вы действительно любите играть и хотите получить от каждой игры наибольшее удовлетворение, то Вы, наверняка, заинтересуетесь новым продуктом от компании 3DO, который называется **3DO Game Guru**.

Это специальный усилитель видеоигр, а также механизм для сжатия хранимой информации. Просто играйте в игру и сохраните ее в памяти Вашей родной системы 3DO, а затем запустите **3DO Game Guru**. Это даст Вам огромное количество жизней, оружие, деньги и т. д., при продолжении той игры, которую Вы сохранили. Теперь отключите **Game Guru** и продолжите играть. Все изменения в количестве жизней, денег и так далее останутся!

К тому же Вы получаете дополнительную память. Сожмите при помощи **Game Guru** Ваши сохраненные файлы, чтобы освободить полезную и необходимую Вам память. Вместо возможности сохранить **10** игр подряд, Вы сможете сохранить около **100** сжатых игр. Теперь Вам не придется стирать Ваши достижения по той иге, которую Вы уже прошли. Возможно, Вам захочется показать Ваши результаты друзьям или вернуться к этой игре через какое-то время.

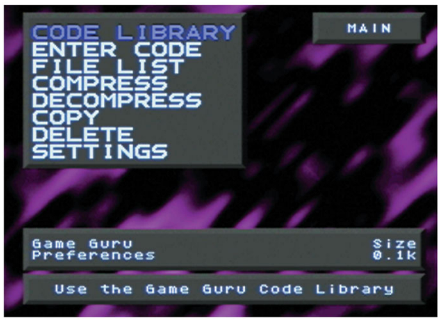
Game Guru выпускается с более 200 внутренних кодов для более тридцати игр. Среди них такие хиты как **Gex, Return Fire, Space Hulk, Wing Commander III** и **Blade Force**.

Список игр, под которые **Game Guru** имеет коды:

AD&D Slayer
Blade Force
Crash 'N Burn
The Daedalus Encounter
Escape from Monster Manor
Flying Nightmares
Gex
Gridders









Guardian War
IceBreaker
Immercenary
Iron Angel of the Apocalypse
Iron Angel of the Apocalypse: Thr Return
Jurassic Park Interactive
Mega Race
Night Trap
Panzer General
Quarantine
Return Fire
Road Rash
Scramble Cobra
Seal of the Pharaoh
Shockwave:Invasion Earth 2019
Shockwave:Operation
JumpgateSpace Hulk
Star Control 2
Syndicate
Wing Commander 3
Wolfenstein 3D



Brain Dead 13



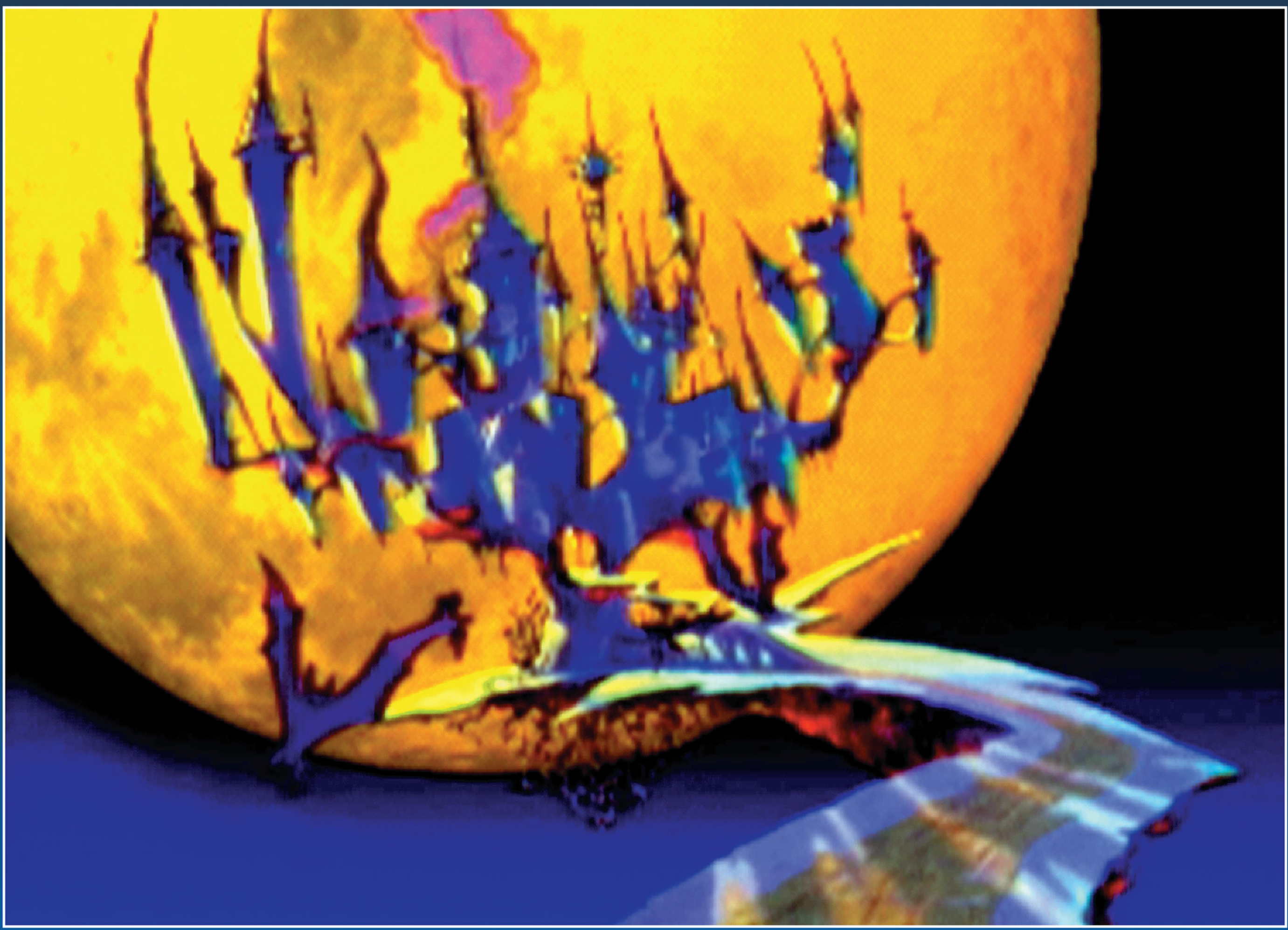
Тема:	**Приключения**
Издатель:	**ReadySoft**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$80**

Brain Dead 13 — это интерактивное приключение, которое устанавливает новый стандарт в играх, сделанных в виде мультипликационного фильма.

Вы выступаете в роли компьютерного мастера Ланца, который попадает в таинственный замок доктора Нейросиса, вынашивающего коварные планы по захвату всего мира. Вы должны найти его комнату и помешать ему воплотить в жизнь свою идею. У доктора Нейросиса есть несколько слуг, которые будут пытаться уничтожить Вас. Это вам-



пирша Виви, здоровый и туповатый Мус, который увлекается аме-





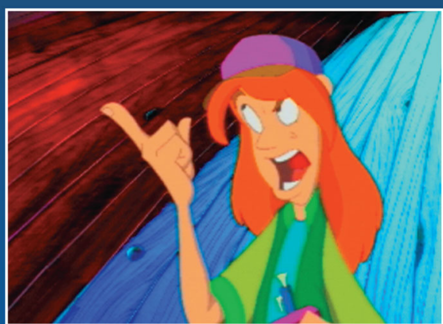


риканским футболом, две близняшки ведьмы, которые различаются только по цвету лица, и принц Фриц, у которого вместо рук крюки, а под плащом большой выбор оружия: минипушки, бензопилы, мечи и топоры. Именно принц Фриц и будет Вашим основным преследователем.

Практически единственное, что от Вас требуется, это хорошая реакция. Идет мультфильм и Вы принимаете в нем участие, возникает ситуация, когда Вам грозит смертельная опасность, и Вы должны нажать определенную кнопку. Если Вы ее нажимаете, то игра продолжается, если нет, то действие прекращается и герой умирает. Для того, чтобы дойти до конца, Вам нужно выполнить различные миссии в определенных комнатах. Некоторых слуг надо уничтожить, например, Муса надо разрубить на куски. А у других что-то взять, например, у







Вы выступаете в роли компьютерного мастера Ланца — умного и быстрого.



ведьм близняшек надо украсть глаза. Во многих комнатах Вашей основной целью будет задача выбраться живым.

Игра достаточно сложна. В отличие от предыдущих игр этого же жанра (Dragon Lair, Space Ace), в **Brain Dead 13** из каждой опасной ситуации есть два и более выхода. Но только один из них верный, а другие все равно приведут Вас к гибели. Также здесь нет световых подсказок, однако управление несложное и сопровождается звуковыми сигналами.







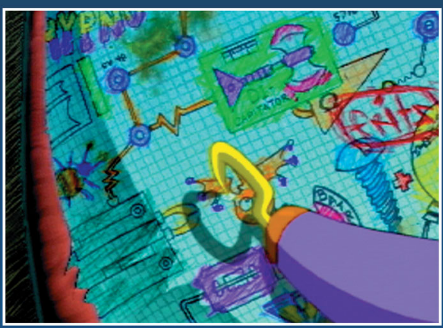
Основной Ваш противник — принц Фриц не будет давать покоя ни на минуту, но он несколько глуповат и, благодаря своей смекалке и находчивости, Вы сможете справиться с ним.





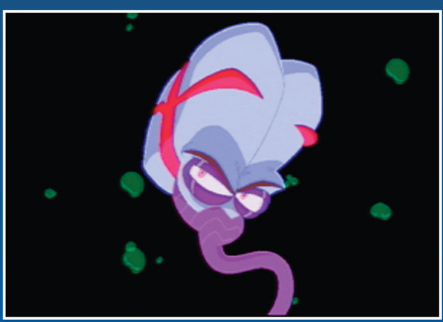
Brain Dead 13 выполнена как очень хороший мультфильм. Отличная графика игры и интересный сюжет заинтересует многих, а смерть героев преподносится так, что вызовет у Вас и смех и ужас одновременно. Хотя игра и предназначена для игроков любого возраста, на мой взгляд, она сложновата для детей, да к тому же сцены смерти слишком жестоки для простого мультика. Однако, взрослым игра понравится, и Вы долго поломаете голову над прохождением многих моментов.

Великолепно отрисованная обстановка и прекрасные мультики в стиле Dragon Lair делают игру сказочно необычной.







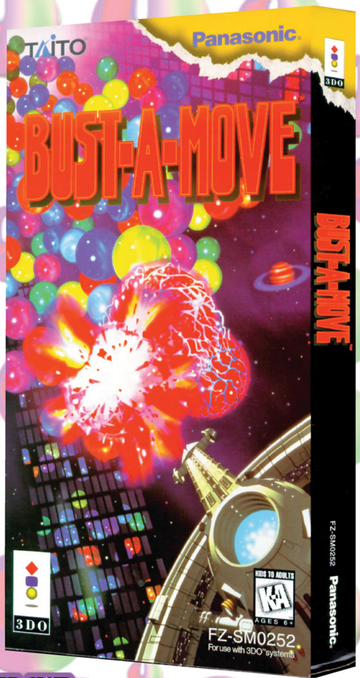


+ **Хорошая мультипликация**

− **Сложные задачи**

= **Непростое интересное приключение**

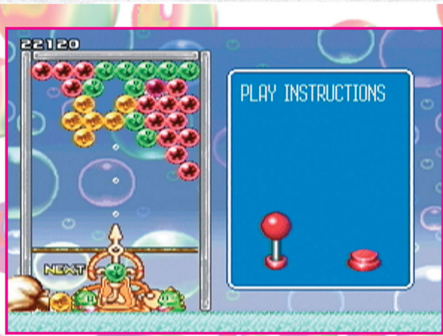
5



Bust-a-Move

Тема:	**Головоломка**
Издатель:	**Panasonic**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$60**

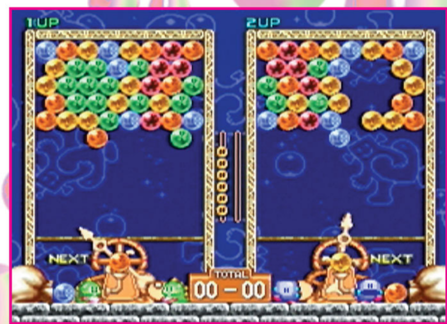
Компания Panasonic Soft всегда отличалась тем, что стремилась удовлетворить любой интерес любителей игр. За свое недолгое существование она выпустила на рынок самые разнообразные по жанрам игры. И вот в очередной раз эта компания выпускает игру, которой проблематично найти аналог в библиотеке игр на 3DO. Не то, чтобы игр-головоломок совсем не было для этой приставки, но все они лишены той притягательности и оригинальности, которая присуща **Bust a Move**. В этой игре Вы управляете арбалетом, который выстреливает шарики разных цветов. Ваша задача состоит в том, чтобы собрать ряд из трех шариков одинакового цвета. Когда Вы сделаете это, они исчезнут с экрана. Когда Вы начинаете играть, на экране изначально есть несколько шариков, и Вы должны отчистить от них весь экран. Вам потребуется отменная реакция, меткость и удача, чтобы выполнить задание, на которое, кстати, отводится определенное количество времени. В зависимости от уровня сложности на Вас с определенной скоростью будет надвигаться потолок, который раздавит Вас через некоторое время. Вам могут встретиться шарики, которые обладают полезными особенностями.



Встроенная инструкция поможет Вам быстрее освоиться в управлении игрой.

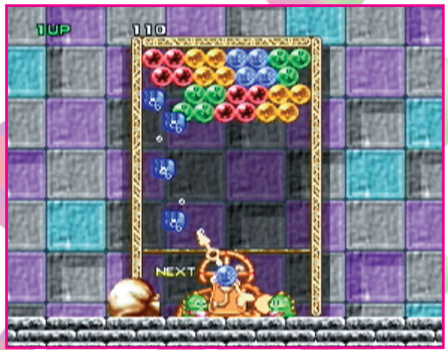
Вы можете играть в игру для одного человека, в которой 100 уровней. Или пригласить друга и сыграть вдвоем одновременно. А если у Вас нет друзей, которым нравятся игры такого типа, то Вы можете сразиться с компьютером. В том случае, если Вы играе-









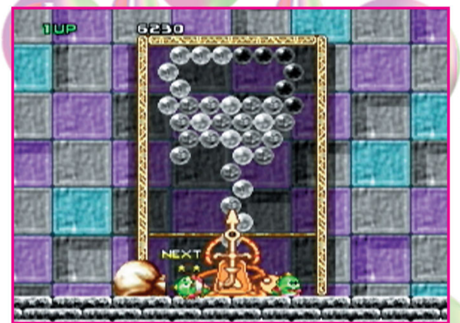




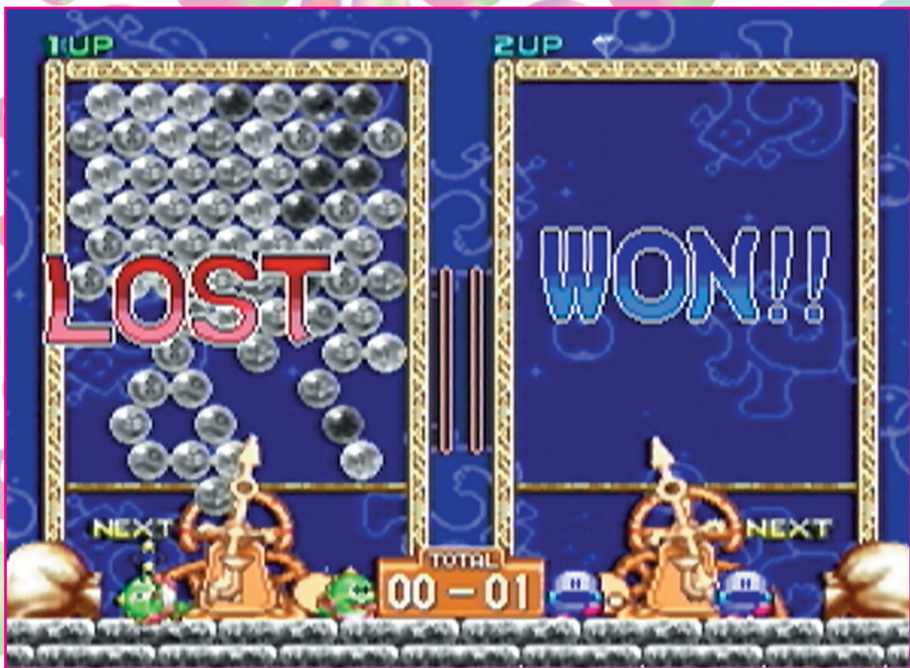
те один, компьютер запишет Ваше прохождение и Вам не придется все время начинать игру сначала.

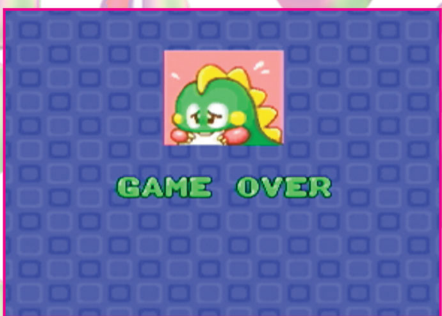
Пожалуй, единственное, на что не обратили должного внимания создатели игры, так это на качество графики. Конечно, для игр такого типа это несущественно, но все же хотелось бы видеть на своей 32-битной приставке более красочные игры. Но в процессе игры Вы не обратите на этот недостаток внимания, а будете думать только о том, как побить рекорд и перейти на следующий уровень.

Можно только поблагодарить Panasonic за то, что она пытается заполнить все существующие пробелы в выборе игр на 3DO. Будем надеяться, что компания продолжит выпуск большого количества интересных игр, при этом не забывая об их качестве.









+ **Оригинальная концепция**

– **Упрощенная графика**

= **Увлекательная игра для всех любителей головоломок**

4+

Striker



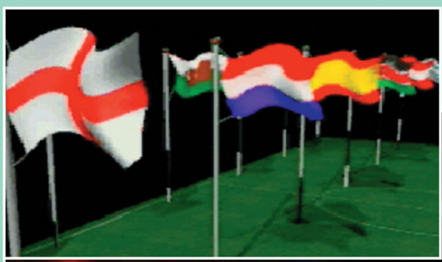
Тема:	**Футбол**
Издатель:	**3DO Company**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$70**

Небольшая библиотека спортивных игр для Panasonic 3DO пополнилась еще одной игрой. Любителям футбола компания Rage Software предлагает свою новую игру **Striker. World Cup Special**.

После просмотра уже привычных для обладателей 3DO видеозаставок, на экране появляется главное меню игры, одним из пунктов которого является «установка различных параметров». Сода создатели игры, кроме музыкального сопровождения и звуковых эффектов, включили один необычный пункт. Дело в том, что в **Striker** можно играть как на стадионе, так и в зале. В последнем случае игровое поле уменьшено в размерах, а число игроков ограничено шестью в каждой команде. К тому же мяч не покидает поле, а отскакивает от стен зала.

Товарищеский матч на стадионе начинается с построения в центральном круге и исполнения гимнов играющих команд. В отличие от FIFA Soccer, в **Striker** лишь одна камера для наблюдения за игрой, но она подвижна, так что Вы сможете находиться в центре событий, управляя своим игроком. Хотя такой подход не совсем удачен, потому что Вы не сможете видеть сразу все поле игры и расположение всех игроков. Создатели уделили большое внимание прорисовке фигур футболистов, поэтому, за счет подвижной камеры, они выглядят четко и достаточно крупно. Однако анимация персонажей выглядит немного нереально. Игроки слишком быстро перемещаются по полю и уследить за ними не помогает даже радар в левом верхнем углу экрана, на него просто некогда

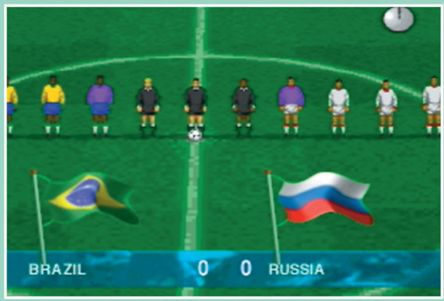














Вы выбираете за какую страну играет команда и какую тактику использует в защите и нападении.

смотреть. Комбинационную игру, включающую 3-4 паса, наладить очень сложно — футболисты, играющие за компьютер, умело отбирают мяч и устремляются в атаку. Вновь овладеть мячом можно



выполнив подкат одним футболистом, а затем, быстро переключившись на ближайшего, забрать свободный мяч. Такая тактика помогает в том случае, если команда играет «от обороны», и в защите сосредоточено большое количество игроков. Атакующий стиль игры перекладывает защиту собственных ворот большей частью на вратаря, который автоматически ловит, отбивает или пропускает мяч в ворота. Так что, на вратаря надейся, а сам не плошай. При розыгрыше стандартных положений, угловых, штрафных и свободных ударов есть возможность проследить за траекторией удара и послать его в нужную точку, но за время полета футболисты меняют свое местоположение, и мяч может попасть к сопернику. Точный пас отдать в игре нельзя, можно лишь выбрать направление удара, а его сила определяется временем удержания нажатой соответствующей кнопки. Появляющийся в правом углу индикатор позволяет определить нарастающую с каждой секундой степень неприятия к сопернику и мощь несокрушимого удара по его воротам.



Выбрасывание из-за боковой.

Кроме товарищеского матча игра позволяет оживить в памяти финал Кубка Мира 1994 года, в котором участвовало 38 команд, включая российскую сборную с фамилиями реальных футболистов. Также Вы сможете разыграть турнир двух, четырех, восьми, шестнадцати и тридцати двух команд с промежуточным заполнением результатов, а еще почувствовать себя членом команды лиги, в которой за победу дается 3 очка, ничью — 1 очко, за поражение — 0.

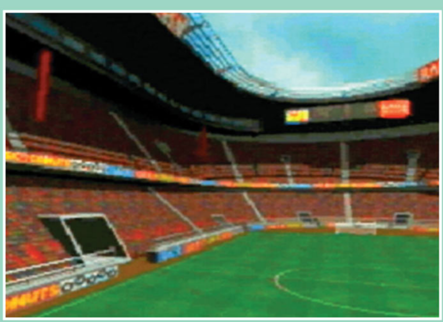
В каждом случае продолжительность матча может быть установлена от 2 до 10 минут. Игра мо-





жет идти с правилами или без них, но матчи должны состоятся в любую погоду: дождь, снег, жара и сила ветра выбираются по желанию играющего. На ледяном поле действия футболистов носят комический характер: упавший в подкате не может остановиться на протяжении 5-10 метров, а управлять такими футболистами становиться невыносимо весело.

В целом, игра не плоха, и найдет своих поклонников среди любителей игр по спортивной тематике. Хотя, на мой взгляд, FIFA Soccer намного лучше.

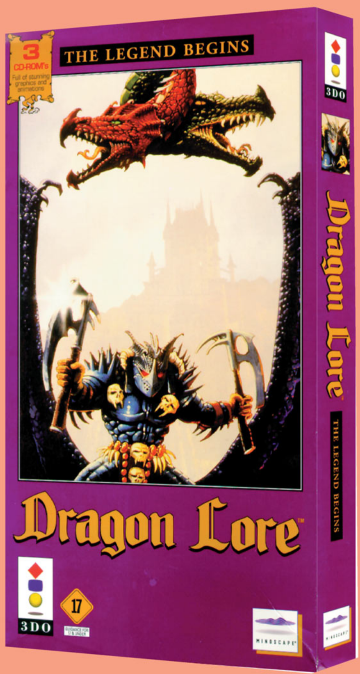


+ **Динамичная игра с реальными игроками**

− **Неудобные управление игроками и вид на происходящее**

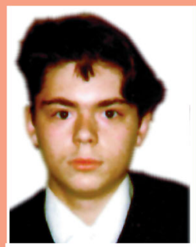
= **Игра для тех, кто не может жить без футбола**

4



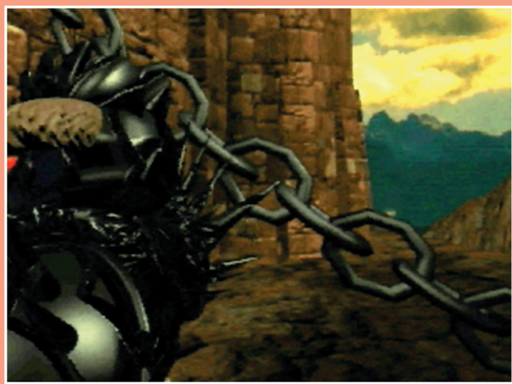
Dragon Lore

Тема:	**Квест**
Издатель:	**Mindscape**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$70**



Борис РОМАНОВ

В наше время, когда основная масса игр на рынке представляет собой вариации на тему стрельбы и массового уничтожения, **Dragon Lore** дает нам возможность немного передохнуть. С первого взгляда она ничем не отличается от ставшей уже классической игры Myst. Вы также используете для продвижения курсор, а на CD есть возможность хранить огромное количество заранее созданных статичных и движу-



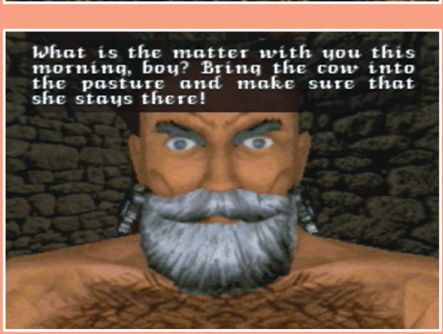
















щихся изображений. Но на этом все аналогии и заканчиваются. Далее создатели игры пошли по совсем другой дороге. Им, по-моему, впервые удалось объединить в одной игре два жанра: битвы в реальном времени и решение головоломок в стиле Myst. Прибавьте к этому интересный, сказочный сюжет, и Вы получите довольно оригинальную игру.

В **Dragon Lore** Вы попадете в мир, который был создан в воображении драконов. Каждый из них внес что-то, что наиболее полно отражало его сущность. Этот мир заселен людьми, троллями, гномами и, естественно, самими драконами. Каждый из драконов выбрал для себя определенную расу, которой стал помогать обживать этот мир. Самым умным и сильным предоставлялось право летать на драконах, которые становились их рыцарями. В этом мире все было хорошо и спокойно, пока не появилась новая раса. Никто не знал, откуда они взялись, но с этого момента весь баланс в мире был разрушен. Представители этой расы ничего не умели, кроме как воевать, а завоевывая, пожирать все на своем пути. Остальные жи-









тели этого мира пытались бороться с ними, но они были разобщены и терпели поражение. Тогда главный маг этого мира приказал всем выжившим расам, переместиться в безопасную долину, где они могли бы переждать нашествие. Отец героя, за которого Вы будете играть, был назначен главным рыцарем и наделен большими полномочиями в управлении оставшимся в живых населением. Но внезапно он умирает, и все его полномочия переходят к злому рыцарю, которого многие считают убийцей Вашего отца.

Вы начинаете игру в тот день, когда главному герою исполняется 18 лет. Вашей задачей будет выяснение причины гибели Вашего отца, победа над его убийцей и получение титула рыцаря.

После того, как Вы на практике обучитесь основополагающим принципам игры, Вы получите меч, щит и доспехи и начнете свой долгий путь по четырем странам, где встретитесь с огромным количеством врагов и друзей.

Разработчики **Dragon Lore** позаботились о том, чтобы интерфейс игры был наиболее удобен для игрока. Вместо того, чтобы просто управлять движением героя, перед Вами на экране будет курсор в виде дракона, который поможет Вам разрешить много загадок. Вы можете легко понять по его поведению, куда можно пойти, с кем можно поговорить и что нужно взять из предметов. Все предметы, которые Вы подобрали на своем пути, можно в любой момент использовать по своему усмотрению. Предназна-















чение многих из них понятно без слов, а если у Вас возникнут проблемы с идентификацией некоторых вещей, то Вам всегда подскажут для чего они нужны. Если Вы положите себе в руку меч или топор, то Вы получите возможность воевать. А когда обучитесь заклинаниям, то еще одним Вашим оружием в бою станет магия. Анимация в игре великолепна, с плавными движениями и множеством красок, и совсем не похожа на мультипликационные битвы в стиле Dragon's Lair.

В **Dragon Lore** Вам предоставляется большая свобода действий, что делает игру более интересной и захватывающей. После того, как противник уничтожен, Вы можете просмотреть все предметы, которые у него есть, и взять себе то, что необходимо. Также в любой момент игры Вы можете избавиться от ненужного предмета. А если позже он понадобится, то Вы сможете вернуться туда, где его оставили, и подобрать его. Не переусердствуйте в уничтожении себе подобных, потому что они скорее всего понадобятся в будущем, когда Вы захотите стать рыцарем.

Также игра предоставляет возможность и слушать и читать то, что говорят разные герои, при этом Ваше знание языка должно быть на среднем уровне, чтобы понять, что происходит и, что от Вас хотят. Вы можете в абсолютно любой момент записатьпрохождение в игре, а не ждать подходящего момента, когда это можно сделать.

Однако, как и большинство игр этого типа, **Dragon Lore** может показаться Вам довольно сложной. Очень многие загадки заведут Вас сначала в тупик, и Вы не будете иметь ни малейшего представления о том, куда идти дальше, и что делать. Если же Вас это не смущает, то я советую попробовать сыграть в **Dragon Lore**. Поверьте, Вы получите большое удовольствие.





+ Интересный сюжет, красивая графика

– Игра продвигается довольно медленно

= Удачное объединение действия с решением головоломок

5



Captain Quazar

Тема:	**Бегалка/стрелялка**
Издатель:	**3DO Studio**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$80**

С выходом **Captain Quazar** у многих владельцев 3DO появится свой новый супергерой. Не секрет, что популярность любой игры во многом зависит от главного персонажа. Некоторые из них становятся настолько популярными, что они становятся своего рода символом данной компании. Вспомните хотя бы Марио, полюбившегося миллионам детей и взрослых, который был создан компанией Nintendo.

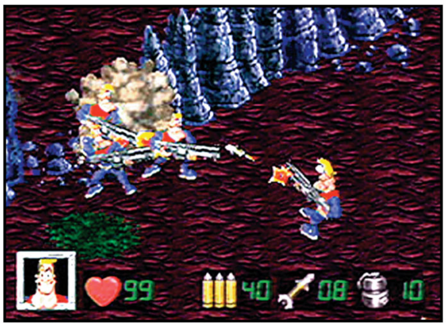
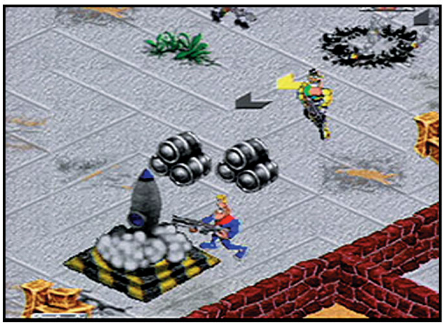
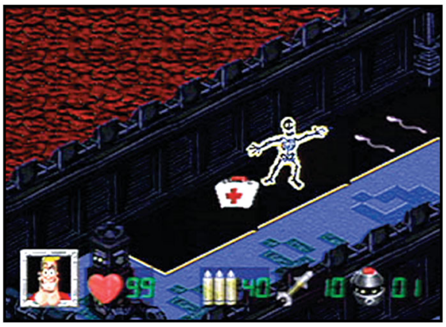
Что же касается приставки Panasonic 3DO, то здесь место супергероя оставалось вакантным. Но благодаря сотрудникам компании 3DO, скоро это место будет занято. Теперь у нас есть капитан Квазар, защитник нашей галактики от злых космических террористов. Вооруженный пулеметом, ракетами и бомбами, он с помощью своего друга Пульсара должен очистить все 10 уровней, находящихся на трех различных планетах, от всех врагов и их сооружений. Все действие игры происходит в псевдо-трехмерном мире. Вы можете передвигать своего героя в восьми возможных направлениях, отражая огонь противников и выполняя задания начальства, которые вы будете получать перед каждым новым уровнем.

Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении 3 вида оружия, но в процессе игры Вы получите от своих противников более мощное вооружение. Помимо этого, после прохождения каждого уровня, на заработанные деньги Вы можете купить себе что-нибудь, что пригодится Вам в дальнейшем. Ваш запас боеприпасов ограничен, но его можно пополнить, взорвав ящики, в которых они находится. Хотя Вы все равно







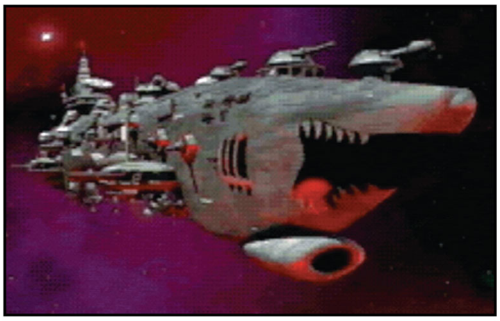
будете постоянно ощущать недостаток вооружения, поэтому расходуйте свои патроны и бомбы очень экономно.

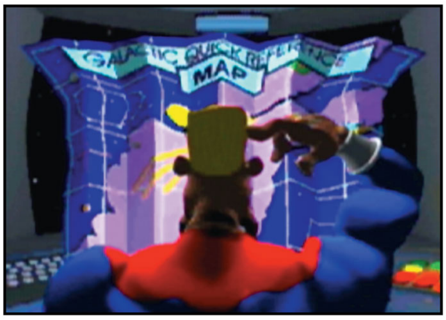
В **Captain Quazar** от Вас потребуется и принятия нескольких стратегических решений. Так, лучше уничтожьте вражескую постройку, в которой прячутся враги, чем уничтожать их потом по одиночке и потерять все патроны. Следите за тем, чтобы не пропустить ни одного сдавшегося в плен, потому что он может выдать полезную информацию о том, где находится цель Вашей миссии.

Игра с самого начала забрасывает Вас на гигантский уровень, где на каждом шагу Вас подстерегает опасность. Даже ветераны игр такого типа не сразу справятся со всеми трудностями. Но уже после этого уровня все встанет на свои места и Вы, натренированный и экипированный, сможете с меньшими проблемами продвигаться дальше. У Вас уйдет некоторое время на то, чтобы привыкнуть к управлению в игре. Вы, правда, можете откорректировать заранее установленные параметры на более подходящие Вам, но все равно передвигаться при данной перспективе не очень удобно. Вам также придется довольно долго тренироваться в меткости стрельбы, чтобы не тратить зря патроны.

Но что делает **Captain Quazar** особенно привлекательной, так это режим игры вдвоем. Второй игрок может присоединиться к игре в любой момент и помочь первому. Вы можете играть либо в легкую версию игры, где Ваши пули не принесут вреда Вашему напарнику, либо выбирайте сложную версию, и Вы сможете убить помощника, выстрелив в него. Вы можете записать свое прохождение после завершения каждого уровня. Постарайтесь оставить про запас побольше жизней и вооружения, а то может так случиться, что у Вас будет только одна жизнь, чтобы пройти последний уровень, что сделает Вашу игру слишком похожей на реальность.

В общем, **Captain Quazar** высококачественная, интересная игра, которая, однако покажется сложноватой для многих. Надеюсь, что когда-нибудь выйдет ее продолжение, где будут учтены все недочеты первой версии. А пока вполне можно потратить несколько дней на эту игру и получить огромное удовольствие.



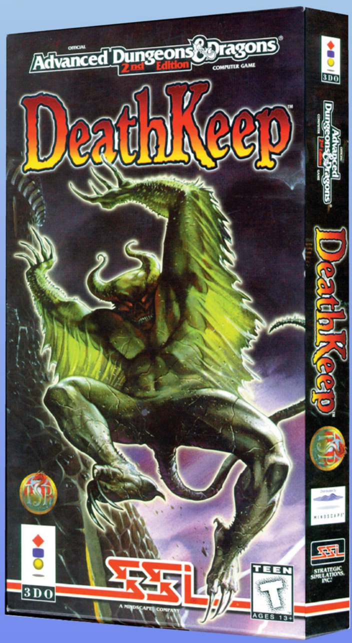


+ Отличная графика и анимация

– Сложновата для новичков

= Сложная, но увлекательная игра для одного или двух игроков

5-

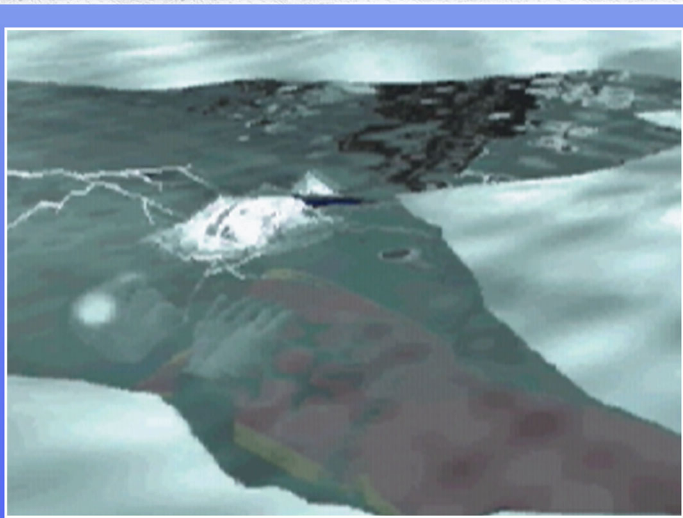


DeathKeep

Тема:	RPG
Издатель:	SSI
Количество игроков:	1
Цена:	$70

Death Keep, которая является своего рода продолжением игры Slayer, соединила в себе DOOM подобную графику и RPG сюжет. Однако, нельзя не отметить, что несмотря на старую тему, компания SSI смогла внести в игру некую оригинальность за счет увеличения возможностей героя — теперь Вы можете подпрыгивать, а при определенных обстоятельствах даже летать.

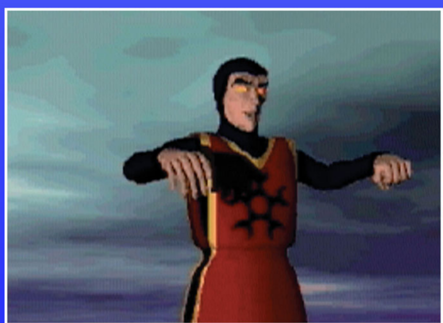
Сюжет игры покажется интересным для любителей фантастики и приключений, да и вообще для всех, кто хотя бы в детстве любил сказки. Злой Колдун вырывается из ледяного плена, где он находился на протяжении столетий. Оказавшись на свободе, он наводит хаос и ужас на ближайшие земли. А Вы, как представитель добрых сил, отправляетесь в его обитель, чтобы победить Колдуна и его монстров, которые запрятали там сферические ключи-символы к магическому проходу, ведущему в неизведанное. Ходят легенды, что этот проход содержит громадную энергию, и тот, кто пройдет по этому проходу, будет обладать неограниченной мощью и силой. Чтобы помешать Вам, Колдун взрывает свой замок, но Вы все равно идете туда, чтобы забрать у него символы и уничтожить его слуг.



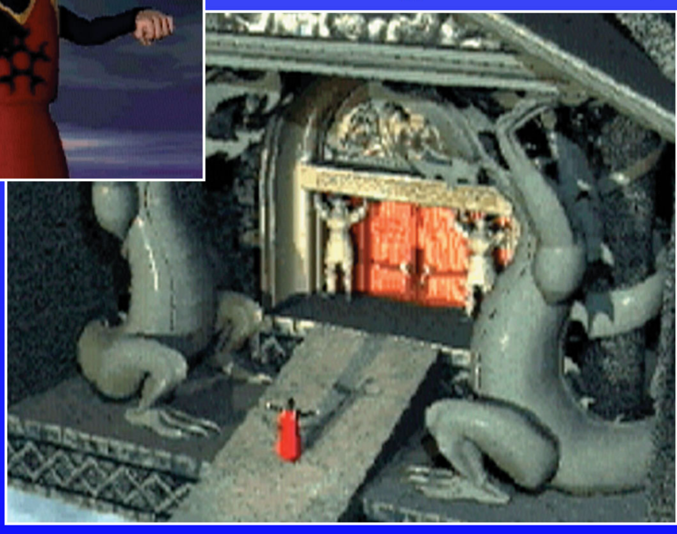
Пробуждение Вашего главного врага после очень долгого сна.

В самом начале игры Вам будет предоставлен выбор Вашего героя. Это либо воин, либо эльф, либо полуэльф-полувоин. Основная разница в героях — это то, каким оружием они пользу-





Проснувшись, Злой Колдун очень быстро восстановил свои магические силы и начинает творить Зло. Вам предстоит сделать все возможное для предотвращения его злых планов.









Вы можете выбрать для игры любого из этих героев. Причем не стоит забывать, что каждый из них силен по-своему — какой-то свойственной ему одному силой и магией. Итак, выбирайте персонаж и — вперед!

ются и какой магической силой обладают.

Как и в большинстве подобных игр, Вы можете выбрать уровень сложности: низкий, средний или высокий. Приготовьтесь к долгим сражениям в более 25 темницах, каждая из которых состоит из 8 уровней. Уже с самого



начала Вас ждут скользящие полы, водные резервуары и другие ловушки, некоторые из которых надо избегать, а некоторые - исследовать и понять их принцип действия, чтобы пройти уровень. Пройдите по ледяным пещерам, четырем огромным замкам и по волшебной заключительной темнице. Всего в игре около 30 видов монстров, и на каждом уровне Вы встретите примерно по три их вида. Некоторые из чудовищ примитивны на вид, особенно те, которые были взяты из Slayer. Хотя те, которые были созданы специально для **DeathKeep**, выглядят очень впечатляюще.

После просмотра заставки Вы попадете в первую башню замка. Она делится на несметное количество темных переходов и огромное число телепортаторов: осторожно! Многие из них могут оказаться ловушками. Внимательно исследуйте каждый уголок уровня и соберите все вещи, которые Вам попадутся. Все Ваши находки можно условно разделить на три категории: для защиты (шлем, кольчуга, сапоги, перчатки, амулеты и так далее), холодное оружие (мечи, молотки, ножи) и магия (защитная, наступающая, восполняющая энергию и т. п.). Найдя специальный телепортатор в комнате, помеченной снежинкой, Вы перейдете ко второй башне, перед этим попав в специальное меню, где Вы можете сохранить Вашу игру.



Во второй башне Вам предстоит отыскать первый знак — медальон. Уровень значительно труднее предыдущего, и Вам понадобится вся Ваша ловкость, чтобы его пройти. Чем дальше Вы продвигаетесь, тем сложнее игра становится и тем больше





предметов Вы подбираете. Но будьте осторожны, потому что некоторые предметы оказывают на Вас плохое воздействие, например, кубок с ядом или кольцо, уменьшающее силу. Вы будете сражаться со все возрастающим полчищем мертвецов, вампиров, ядовитых грибов, летающих демонов и прочей нечисти. Пройдя все четыре башни,



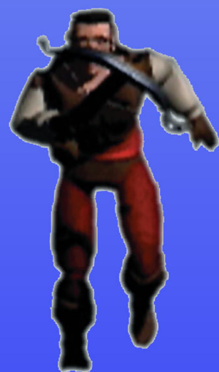


Вам предоставляется возможность сразиться с соратником Колдуна — четырехруким гибридом собаки и человека, на которого действует только магия. Потом Вы попадете в замок Света, где опять будете воевать против монстров, собирать предметы и расставлять их по своим местам. И, в конце концов, направитесь в замок Черного черепа, где Вам предстоит сразиться с главным Колдуном. Пройдя пять уровней в этой обитиле, Вы повстречаете зеленое создание в мантии, убив



которое, получаете возможность разобраться с самым главным злодеем, который, кстати, ведет очень нечестный бой.

Помимо возможности прыгать, Вы еще можете смотреть вверх и вниз, а также (что вполне естественно) во все стороны. В одном из замков Вы найдете кольцо, которое сохраняет Вашу жизнь. Надев его на палец, Вы обретаете способность летать, а также отпадает необходимость питания, чтобы поддерживать жизненные силы. Однако, для меня управление показалось не совсем удобным: Вас будут постоянно уби-







вать, пока Вы не научитесь быстро манипулировать руками.

Трехмерная графика **DeathKeep** хорошего качества, и монстры и окружающая обстановка выглядят достаточно четко и реалистично. Звуковое оформление **DeathKeep** тоже неплохое. Музыка хорошо поддерживает общее настроение игры — она меняется от мрачной тональности до легких звуков, создающих настроение мистики.



Вообще все мелочи в **DeathKeep** четко поддерживают ее стиль: и внешность Вашего героя, и обстановка комнат, и Ваше вооружение, и одежда. Поэтому если Вы любите игры, где от Вас требуется сноровка, терпение (сначала Вас будут постоянно убивать) и сообразительность, то вполне возможно, что эта игра придется Вам по вкусу.



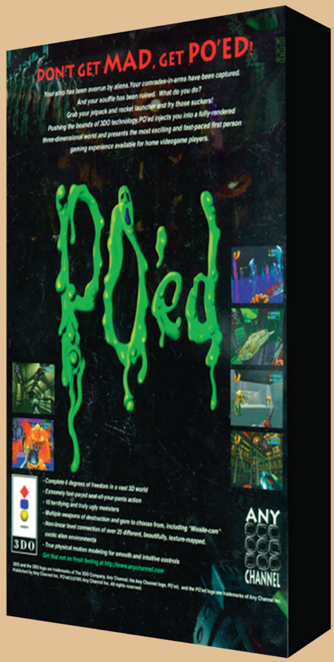


+ **Большие возможности в действиях игрока**

– **Старая тема**

= **Хорошая игра со множеством загадок**

5–



PO'ED

Тема:	**Бродилка**
Издатель:	**Any Channel**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$100**



Не секрет, что в последнее время популярность трехмерных игр в стиле DOOM достигла своего апогея. Многие крупные и мелкие компании заполнили рынок, часто сделанными на скорую руку, копиями стиля этой игры. PO'ed же является тем редким исключением, когда программисты не просто заимствуют концепцию игры, но и добавляют к ней достаточное количество нововведений, которые делают игру оригинальной и интересной.

Итак, как обычно в играх этого жанра, действие происходит в полностью трехмерном «виртуальном» мире. У Вас есть оружие, которым Вы уничтожаете врагов, оставляющих после себя патроны и здоровье. По мере продвижения в игре, Вы получаете все более мощное оружие, а Ваши враги становятся умнее, сильнее и опаснее.

Сюжет PO'ed, в отличие от предшественников, не несет в себе того серьезного, апокалипсического настроя. Наоборот, многим он может показаться достаточно легкомысленным. Вы служили на космическом корабле поваром, и в один прекрасный момент оказываетесь один на один с полчищами инопланетян. Все они довольно опасны, и внешне не похожи ни на что, виденное ранее. Уже первыми Вашими противниками станут смертоносные куриные окорочка и прочие подобные существа. Это действительно хороший и оригинальный подход, потому что создатели игры решили уйти от стандартной темы жестокости и насилия, обилия кровавых сцен. Согласитесь, убить куриную ногу не одно и то же, что и убить человека.



Вашим оружием являются очень обычные предметы. Начиная от сковородки и ножа, и кончая паяльной лампой и дрелью. Не забыты и привычные нам пистолет и пулемет.

В PO'ed очень умело были вплетены особенности живого человека. Например, по мере того, как Вы собираете все больше оружия, Вам становится все труднее передвигаться. Процесс смены









оружия тоже более реалистичен по сравнению с другими играми этого жанра: сначала Вы убираете старое, а лишь потом достаете новое.

В игре Вы можете перемещаться двумя способами. Вы либо медленно и аккуратно ходите босиком, либо одеваете тапочки для более быстрой ходьбы. Вы также можете совершать прыжки. Кроме того, по мере продвижения Вы натолкнетесь на летательный аппарат, который пристегивается к Вашей спине. Теперь Вы сможете абсолютно свободно летать, уничтожая противников в воздухе и нанося удары по ничего не подозревающим наземным врагам.

Особое внимание стоит уделить построению PO'ed. Редко в одной игре можно встретить такое разнообразие ландшафтов и лабиринтов, что делает один уровень совсем не похожим на другой. Это может быть и гигантская космическая станция с кораблем-челноком, и огромный ангар с инопланетными постройками. Графика из уровня в уровень становится все более красочной и четкой.

Пути прохождения каждого уровня различны. Вы либо можете сразу покинуть уровень, найдя телепортатор. Либо Вам придется решить головоломку или уничтожить всех врагов на уровне, чтобы пройти дальше. Добавьте к этому наличие секретных подуровней, и Вы получите действительно оригинальную и захватывающую игру.

В Вашем распоряжении также имеется набор стандартных функций: трехмерная полная карта уровня, на которой отмечены места, где Вы уже побывали, возможность выбрать любой из трех уровней сложности, а также записать Ваше прохождение в любой момент в любом месте игры.

Похоже, Any Channel удалось создать что-то особенное в уже старом приевшемся жанре, и у Вас появилась возможность испробовать эту игру, которая понравится и взрослым и детям.







+ Великолепная графика

– Некоторым игра может показаться слишком оригинальной

= Хороший пример того, на что способна 3DO

5



Тактика

Hell. Take 2 Interactive Software. Полное прохождение

Поговорите с Данте и возьмите запасной ключ (spare key) со стола с компьютером.

Georgetown: Captain Jersey's Kitchen

Возьмите список уничтоженных людей (Scrub List) и поговорите с капитаном Джерси. Задайте вопросы и прослушайте всю информацию.

Foggy Bottom: Entrance To Interface

Поговорите с Карлом (человек за дверью) и запишите надпись на двери. Взяв первую букву каждого слова, Вы получите код. Когда он спросит Вас, отвечайте SESAME. Пройдите в открывшийся люк, и Вы войдете в Интерфейс. Сразу поговорите с Цинной Стоун, и она присоединяется к Вашей группе. Вы можете не говорить с барменом, он не скажет Вам ничего полезного. Поговорите со Скубом Стивенсом (сидит у стойки бара) и возьмите его в свою команду. Затем поговорите с Миндраннером (рядом со Стивеном). После этого подойдите к Софии Бене и завербуйте ее. Теперь выслушайте все подсказки, что даст Вам Квин Члос (девушка на лестнице). Войдите в офис мистера Бьютифула (дальняя дверь) и поговорите с чертиком. Когда он спросит у Вас пароль, наберите CONDEMN (можно CONDEMNATION). Когда появится сам Бьютифул, то, после разговора с ним , он предложит Вам работу. Примите ее. Когда Вы попадете в Ад, возьмите все оружие и другие предметы, которые найдете в комнате. Вы можете не говорить с пленниками, идите в соседнюю комнату и поговорите с демоном Сангуинариусом. Вы убьете его, если возьмете все предметы.

The Mall: Voice Of God Radio

Поговорите с Ником Кэнноном. Он не захочет сказать Вам слишком много, но он — аудио эксперт и поможет Вам решить одну из загадок в будущем.

Judiciary Square: Phreakbeats Hangout

Можете не брать с пола огнетушитель, т.к. в данном описании он не используется, как и несколько других предметов. Но вдруг Вы найдете им применение. Поговорите с людьми здесь. Они попросят предупредить Оскара Дрекслера.

Union Station: Oscar Drexler's Apartment

Поговорите с Оскаром Дрекслером.

McPherson Square: Gang Alley

Это аллея гангстеров. Слева и справа находятся дома различных гангстерских группировок (Clean Club House — слева и Deadly 7 Club House — справа).











Сразу по прибытии Вы автоматически поговорите с Кристофером Модеста. Поговорите и с другими здешними людьми и запишите информацию, которую найдете. Идите в левую дверь и поговорите с Грейси Ловел.

Gallery Place/Chinatown: Pap Pap John's Comix Shop

Поговорите с Анной Мае и изучите ее проблемы, затем активизируйте компьютер. Чтобы проникнуть в него, используйте подсказку из букв на экране. Прочитайте предпоследние буквы каждого слова и при вопросе вводите пароль: IMPERATOR. Скажите Анне, что Вы решили ее проблему, и она даст Вам комиксы.

McPherson Square: Gang Alley

Идите в Clean Club House (левая дверь). В нижнем правом углу экрана будет дверь в соседнюю комнату. Там поговорите с девушкой



справа. Она возьмет у Вас комиксы и за это пообещает оставить Дрина и Электрик Секс в покое. Затем поговорите с Фрэги (слева) и получите у нее так необходимые в дальнейшем деньги (100000$). Возвращайтесь в предыдущую комнату и сообщите новость Грэйси. После этого следуйте в Deadly 7 Club House (здание справа). Дважды поговорите с Электрик Секс — той, что лежит на тахте, затем идите в комнату для встреч. Поговорите с Барбарой Бакчус и Ланжуо. Затем можете свободно идти в комнату Долфа Ван Иттея, но сделать с компьютером Вы ничего не сможете. P.S. В Deadly 7 Club House можете поговорить с Лаурой Профет и заплатить ей за информацию о крупнейших скачках с невероятным выигрышем. Она скажет Вам, где находится помещение для ставок (Racetrack Results Rooms). Вы можете съездить туда, но Вы ничего существенного не выиграете. Линия игры с выигрышем миллиона полностью не выяснена, поэтому здесь у Вас свобода действий.

McPherson Square: Cybershop

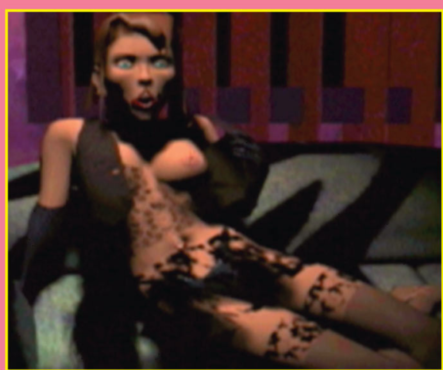
Возьмите медные трубки на полу и поговорите с доктором Клин. Заплатите ей за устройство для взлома дверей (picklock implant).

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Поговорите с Альдоусом Ксенонном и возьмите программируемое устройство (homing device). Вы должны прикрепить его к машине Солюкса.

The Pentagon: Pentagon Garage Office

Используйте Софию Бене для подделки пропуска 4-го уровня (level-4 pass). Для этого выберите Forger Skill в ее инвентаре и правой кнопкой мыши щелкните на чистом пропуске (pass template). Поговорите с охранником у двери и покажите ему свой пропуск. Идите в гараж и возьмите тележку механика. Посмотрите на коробку с завтраком, лежащую рядом и запишите имя. Возвращай-









тесь в офис и поговорите с диспетчером. Во время общения скажите ему имя механика (JO BOYLE). Механик уйдет от машины и Вы сможете спокойно вмонтировать устройство (homing device) в машину.

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft

Сообщите Альдоусу Ксенону о проделанной работе.

Dupont Circle: British Embassy

Вы увидите две двери. Справа — дверь в центр контроля, слева — офис сенатора Эрин Бер. Сначала поговорите с Дереком Литерати, который читает газету у двери. Затем поговорите с сенатором.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Поговорите с девушкой-диспетчером и попросите доставить Вас в офис генерала Мангини (GEN. MANGINI'S PENTAGON OFFICE). Используйте взломщик замков (lockpick implant) на большую металлическую дверь, встаньте рядом с дорожкой и укажите на вход в эту дверь. Перемещения в другие помещения осуществляются аналогично. Поговорите с Сангуинариусом и согласитесь на путешествие в Ад. По прибытии в Ад используйте свой меч (hell blade), чтобы освободить Кристал Гетти (the hostage).

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Отоприте дверь (lockpick implant) и войдите в офис. Возьмите карандаш рядом с компьютером и используйте его для записей в блокноте. Доступ к компьютеру Вы получите, набрав код: GOD'S JUSTICE. В этой части игры Вы не знаете кодов доступа к некоторым файлам, поэтому Вам потом придется еще несколько раз вернуться сюда.

Capitol South: Gnostic's Office

Поговорите с профессором Коронари, идите в следующую комнату, где выясните, что знают Додж и Даниэль.



Georgetown: Psionic League Headquarters

Идите в дальнюю дверь и поговорите со Сьюзи Тоаст.

Watergate: Eschatology, Inc. Offices

Поговорите с многоруким получеловеком и Кристи Абраксис.

Arlington: Recurrection Unlimited

Поговорите с техником и пройдите через дверь. Вы увидите лучи сигнализации в конце коридора. Используя тележку механика, взятую из гаража, Вы можете их миновать. Это нелегко, поэтому перед началом этого рискованного путешествия по коридору сохраните игру. Проехав на тележке внутрь, Вы увидите лежащее тело с латинской фразой на груди. Эта фраза будет в будущем частью головоломки, которую Вам поможет решить профессор Коронари.

Federal Center SW: New Corporeal Biologics

Здесь Вы увидите множество вещей, но некоторые из них вроде бы и не применяются в течение всей игры. Но лучше берите их все, а уж потом разберетесь, что нужно, а что — нет. Войдите в INVENTORY и используйте Rig Skill Скуба Стивенса на моток медных трубок (copper tubings), и Вы получите свой самогонный аппарат (для него нужны и другие предметы, взятые ранее). Для получения информации поговорите







с Бревером.

Capitol South: Menial's World Headquarters

Возьмите бутылку пива из холодильника и используйте порошок Скуба (dream powder) на эту бутылку. Важно сначала получить у него информацию. Затем поставьте отравленную бутылку обратно и подождите, пока он уснет. Возьмите со стола collector unit.

McPherson Square: Gang Alley

Идите в Deadly 7 Meeting Room и отдайте аппарат (still) Ланжуо. Спросите у него об информации, в которой Вы нуждаетесь. Вернитесь к Электрик Секс и отдайте ей ключ от апартаментов Данте. Запишите слово-пароль от компьютера Дольфа Ван Иттея. Этот код BLOODNET. Включите компьютер, введите пароль и прочитайте личные файлы Дольфа. Вернитесь на улицу и скажите Кристоферу о сущности Дольфа, затем поговорите с Частити Бене.

Georgetown: Psionic League Headquarter

Передайте collector unit Сюзи Тоаст, и она модифицирует его для Вас.

Foggy Bottom: Asylum Waiting Area

Поговорите с двумя находящимися здесь людьми и запомните информацию, которую они могут сказать. Затем идите в следующую комнату и, после разговоров, используйте UNIT на когонибудь из демонов.

L'Enfant Plaza: Fitzgerald's Speakeasy

Возьмите в баре оранжевую бутылку с пивом и поговорите с Джеком. Это убийца, сидящий в дальнем углу. Потом поговорите со Сплитцем Магнолой, который сидит в баре. Когда он попросит совершить диверсию, прервите диалоги бросьте бутылку пива в телевизор над баром. Продолжите диалог и возьмите его в команду, исключите из нее Скуба Стивенса.

Georgetown: Psionic League Headquarters

Поговорите со Сью Тоаст.

Farragut North: Dean Sterling's Office

Поговорите с Дэном Стерлингом.

Union Station: Asmodeus' Porn Studio

Поговорите с Гриндой Дав (девушка, сидящая на столе), маленьким демоном и Асмодеусом. После того, как Вы попадете в Ад, поговорите с ним снова. Вернувшись в реальность, поговорите с Дэном Стерлингом и возьмите психопомпу, лежащую на полу.

Union Station: Dante's Apartment

Поговорите с Данте. Используйте психопомпу на себя и введите адрес : GARAGE. Поговорите с Дипфроатом.

L'Enfant Plaza: The Collector's Room

Используйте электромагнит (electro magnet) на пергамент, который находится в углу комнаты. Только так он окажется у Вас в руках.

Capitol South: Gnostic's Office

Поговорите с профессором Коронари, затем идите в следующую комнату и поговорите с Даниэлем. Возьмите лист бумаги на компьютере и посмотрите на него. Информация на нем очень важна. Вы прочтете последнюю латинскую фразу. Возвращайтесь к профессору и поговорите с ним снова. Он скажет Вам ключевое слово: Gesticulate.

Dupont Circle: British Embassy

Идите в правую комнату и пого-

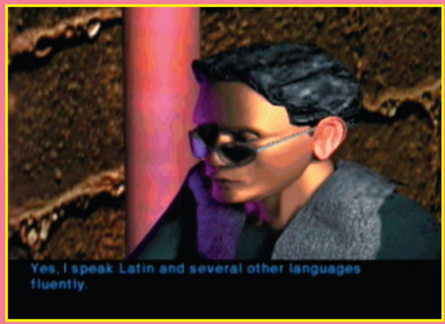












ворите с сенатором и его помощницей Катериной Герц. Используйте психопомпу на себе и введите адрес: CHARON. Поговорите с перевозчиком и при посещении следующих пунктов:

Beautiful's Hostage Hellpit

Возьмите стальную крышку и кружку на столе. Используйте ее на емкость с кислотой.

The Hell Zoo

Возьмите все пять предметов. Используйте банку с едой (jar of food) на Мачалуса, а затем используйте ключи на клетку с животным.

The Wall Of Flame Hellpit

Поговорите с Пруденс Алала, затем закройте стальной крышкой отверстие на валу через которое выходит пар. Отойдите на безопасное расстояние и ждите.

The Hell Ice Field

Используйте floating beast на себя, чтобы добраться до горы льда. Используйте на нее ведро с водой Стикса (bucket of Styx water).

The Hell Music Room

Поговорите с Алисой Трентон, и она подскажет Вам путь к решению. Щелчок правой кнопки мыши на ноте покажет ее обозначение (от A до E). Чтобы ее освободить, надо найти все буквы в четверостишии, которые не произносятся :

Murder the dumb,
Torture the meek
with the scent of death
and the gnashing of teeth

Ответ: B E C A G. Нажмите ноты в соответственном порядке.

The Hell Dentist Office

Поговорите с демоном и посмотрите, что он делает. Используйте нервный газ на емкость с NO2 . Возьмите баллон с NO2 и дрель.

The Ratroom

Поговорите с Динго Такером и используйте баллон с NO2 на трубки.

Foggy Bottom: Entrance To Interface

Идите в офис м-ра Бьютифула и поговорите там с гангстерами. Можно поговорить с головой Бьютифула, но ни в коем случае не берите ее с собой. Возьмите его палку. Поговорив с чертом, Вы получите подсказку для взлома музыкального ящика.

Решение: Сперва переведите числа в буквы, учитывая, что R=23 ==>A=6, U=26, V=1. Затем взгляните на названия песен или имена певцов и найдите те, которые сочетаются с полученными словами. Ответ: E3 D9 E8

The Mall: Voice Of God

Отдайте кассету (DAT) Нику Кэннону. Он проиграет ее для Вас. Слушайте, что на ней записано (God is dead).

Union Station: Dante's Apartment

Поговорите с Данте. Используйте психопомпу на себя (адрес: GARAGE). Поговорите с Дипфроатом.

Federal Triangle: Bureau Of Records

Поговорите с м-ром Калькутта и м-с Стинсон, которая подскажет Вам, как найти код доступа в компьютер.

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Отоприте дверь и войдите в офис. Включите компьютер и найдите Government Operations/ Massimo Eddy. Когда спросят код, введите TRIANGLE. Используйте предмет для подделки (Forger Skill) у Софии Бене на полученный документ (redentials template).

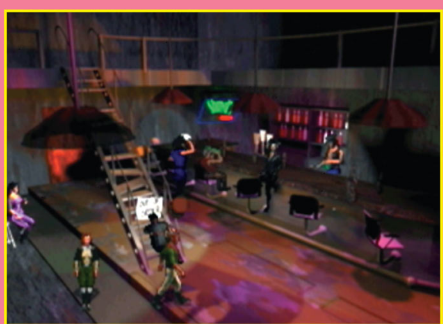
Federal Triangle: Bureau Of Records

Поговорите с м-ром Калькуттой.

Arlington: Lee Mansion Guard Room

Используйте возможности Спли-











тца (psionic skill) на охранников. Пройдите в дверь. Используйте палку Бьютифула (cue stick) на торшер, чтобы убить механическое животное. Возьмите миску и затем пройдите в соседнюю комнату. Поговорите с Массимо Эдди. Взгляните на все, что он Вам дал. Исследуйте его комнату.

McPherson Square: Racetrack Results Rooms

Массимо подсказал Вам, как выиграть миллион (это небходимо выяснить по цветным рисункам, взятым у Массимо). И если Вы заплатили Лауре в Deadly 7 Club House, то в данном месте у вас есть одна попытка, чтобы его выиграть. Если увидите неограниченную ставку, то ставьте все свои деньги на трех лошадей:
Win — лошадь с символом, содержащим два из трех “ P “ цветов (синий - желтый; 43:1; Cyber Sal)
Place — выбор из «S» цветов (All Decked Out; 19:1)
Show — выбор из «T» цветов (Go to John; 250:1)
Ставьте на этих лошадей и миллион у вас в кармане !

Dupont Circle: British Embassy

Поговорите с Катериной. Она даст Вам больше информации о заложниках. Если этого не произойдет, поездите по городу и возвращайтесь к ней. Используйте психопомпу (CHARON).

The Belly Of The Beast

Поговорите с Тельмой. Возьмите камень (stone) и бедренную кость (femur bone), затем примените камень к кости.

The Abyss

Поговорите со всеми. Используйте кружку с кислотой (mug of acid) на адский меч (hell blade). Затем отдайте кружку Гаку и возьмите ведро со смолой (backet of tar).

Federal Triangle: Trangressions Entrance

Отоприте дверь и войдите в офис. Включите компьютер и найдите тему Government Operations/Night Of Re-Entombment. Введите коды JEREMY VERDI и GESTICULATE. Не забудьте прочитать полученную информацию.

Union Station: Dante’s Apartment

Поговорите с Данте и используйте психопомпу (адрес GARAGE). Поговорите с Дипфроатом.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Поговорите с диспетчером, чтобы она отправила Вас в Thomas Meaculp’s Office. Попав туда, включите компьютер. Из списка слов нужно будет подобрать слова по смыслу. Ответ:
Shudder is to fear as Crying is to Sorrow
Fan is to air conditioner as Keyboard is to Decking Unit
Suicide is to death as Embezzlement is to Wealth
Charon is to perdition as Freeways is to Los Angeles
Узнав все о Томасе, возвращайтесь к диспетчеру и укажите Pentagon Jail. Внутри используйте оружие Цинны Стоун: EMP гранату на охранника, затем — мини-бомбы на камеру.



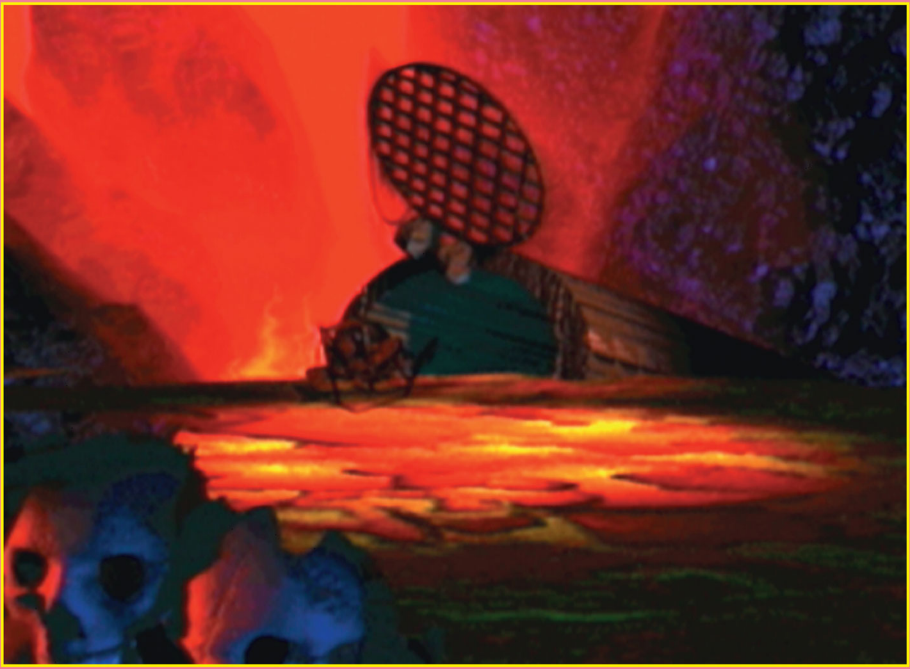
Dupont Circle: British Embassy

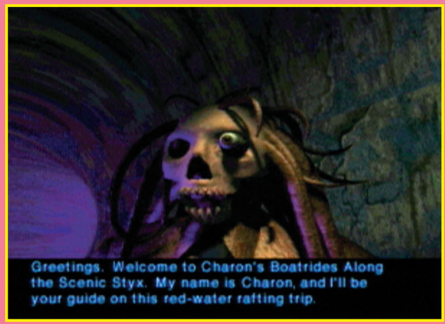
Поговорите с сенатором Бер и Джереми Верди. Отдайте ему бумагу с математическими символами, полученную от Массимо Эдди. Поговорите с Катериной, она укажет Вам места оставшихся заложников. Если этого не произойдет, попутешествуйте и возвращайтесь к ней.

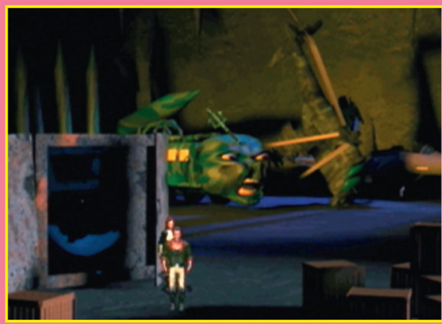
The Hell Steel Mill

Поговорите с Бретт и используйте палку (staff) на шестерни.

Hell’s Desert







Поговорите со всеми и используйте дрель на банку с водой.

The Hell Schoolroom

После разговора Вам предложат три задачи, основывающиеся на числах. Например, вопрос 1:
1+1+15+9+11+5+10+1+15+
+5+11+19-3
Выбираем D за основу (т.е.1), код преобразуется в Des Moines Iowa.
Другие ответы:
Little Rock Arkansas
Helena Montana

Mephisto's Throne Room

Поговорите с ним и сражайтесь. Отравленный меч поможет Вам в бою.
После победы возьмите его руку.

Beelzebub's Throne Room



Используйте ведро со смолой (bucket of tar) на пол и сражайтесь с демоном. Если победите, не забудьте забрать крыло.

Belial's Throne Room

Используйте взрывчатку на выделенное место пола. Затем можете сражаться с ним и взять его медаль.

Cerberus's Lair

Идите через дверь прямо перед Вами. Подождите, пока демон уйдет и возьмите кисть на полу. Используйте ее на ворота Сатаны (Satan's Gate) для того, чтобы написать GOD IS DEAD. Войдите и убейте Сатану. Возвращайтесь в реальность и поговорите с Катериной и сенатором для получения информации об их успехах. Используйте психопомпу на Рэйчел и введите адрес SPAWNER.

The Pentagon: Pentagon Reception Area

Вы попадете сюда автоматически после общения с сенатором. Попросите диспетчера доставить вас в Pneumatic Delivery Room, возьмите там пневматическую трубу с пола и положите внутрь газовую бомбу. Поговорите с Джейт и отдайте эту трубу ей. Введите адрес : MIRACULUM SEPULCRUM. Выйдите к диспетчеру и выберите новый пункт - Pentagon Chapel. Там возьмите свечку на полу (Taper) и зажгите свечи в следующем порядке : 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9. После победы над Солюксом войдите в его комнату и используйте вирус (Hell Bug Disk) на компьютер.
Ад будет побежден, но какой ценой...





В центре России !
В городе Новосибирске !

Игры на любой вкус
для игровых приставок:
Sega, Super Nintendo,
Gold Star 3DO, Panasonic 3DO.

Новинка для Сибири
- игровая приставка
Sony Play Station !

Для клиентов
предусмотрен
обмен игр
на все виды
приставок !

И все это в фирменом
отделе магазина "ФАВОРИТ".

Наш адрес: г. Новосибирск, ул. Фрунзе, 5.
Для оптовиков предусмотрены скидки.
Телефон для оптовиков: 8-(3832) 21-60-74
Факс: 8-(3832) 22-66-57



Секреты

Space Hulk. Electronic Arts. Меню секретных кодов

Вот путь, чтобы попасть в меню секретных кодов в игре. Просто войдите в комнату Annex (с двумя дверями). Нажмите и держите **Левый Шифт** и наберите в коде А, **В, Вправо, А, С, А, Вниз, А, В, Вправо, А**. Если все сделано правильно, то появится меню кодов. Чтобы выйти из этого экрана, нажмите кнопку Стоп.

Syndicate. Electronic Arts. Меню секретных кодов

Начните новую миссию и выберите себе территорию. Затем утвердите описание Вашей миссии. На экране выбора команды (Team Selection) выберите “Equip” и нажмите кнопку **A**. Выберите пистолет (Pistol) и купите все восемь. Нажмите кнопку **B**, чтобы вернуться к Equip. Нажмите **B** еще раз, чтобы попасть в окно инвентаря. Теперь нажмите кнопку **A**. Не продавайте, выберите Cancel! В списке инвентаря нажмите стрелку **Вверх** и выберите “Perton”. Нажмите кнопку **A**. Выберите опцию продажи (Sell), и Вы получите $5000, а один пистолет будет убран из Вашего инвентаря. Повторите это опять и Вы получите большую сумму денег.

Flashback. US Gold. Коды уровней

Сложность: Легкая	Сложность: Нормальная	Сложность: Сложная
GATORS	LEAGUE	LASSO
DIABLO	ANIMAL	STRIKE
PMBRTN	QUASI	KNOCK
EXPO	BANG	POKER
PATROL	TIMERS	KNUCKL
BOOGIE	STALIO	
SHKSPR		

Guardian War. Panasonic. Коды уровней

Во время режима карты (Map Mode) нажмите и держите **Правый Шифт**, **Левый Шифт** и кнопку **С**. Все движения запаузятся. Продолжая держать эти кнопки, нажмите стрелки джойстика: **Вверх**, **Вниз**, **Влево**, **Вправо**. Следующее меню появится на японском языке:

1. Загрузить сохраненную игру.
2. Оснастить Вашего героя новыми телами и оборудованием.
3. Купить что-нибудь в игре.
4. Нажмите кнопку **А**, чтобы получить $10000
5. Пройти через вражеские ряды непобедимым.
6. Показать несколько японских рисунков во время сражений.
7. Перейти в любое место на карте во время сражения.
8. Во время сражения выбрать атаку из меню всех атак найденных в игре.
9. При выборе этой опции Вы не потеряете очки и здоровье.
10. Японская интерпретация карты во время режима сражения.
11. Части карты продолжены.
12. Звуковые эффекты.
13. Увеличивает основной уровень на 1.
14. Увеличивает уровень класса на 1.

Soccer Kid. Krisalis. Коды

Изменение цвета.
Во время заставки нажмите **Вверх** и **Вниз**, чтобы изменить цвет рубашки, и **Влево** и **Вправо**, чтобы изменить цвет штанов.

Выбор уровня.
Во время заставки нажмите **Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Влево, Вниз, Вверх, Вниз, Вверх, Вправо**. Вы услышите голос. Теперь войдите в меню опций и Вы увидите опцию выбора уровня внизу экрана. При помощи **Правого** или **Левого** Шифта выберите себе уровень.

Mad Dog McCree. American Laser Games. Коды

Если Вас убили, быстро нажмите **P** перед тем, как появится Могильщик. Выберите “continue” и Вы продолжите игру с того места, где Вас убили, а не с начала уровня.

PO’ed. Any Channel. Коды

Нажмите одновременно **A, B** и **C**, и Ваше здоровье, мощность лазера и вооружение будет максимальным. Нажмите **Паузу** и **A** одновременно для вида над головой. Используйте **Правый** и **Левый Шифты** для увеличения и уменьшения вида. Нажмите **Паузу** и **C** одновременно для возврата к нормальному виду.

Rebel Assault. Lukas Arts. Коды уровней

Сложность	Легкая	Нормальная	Высокая
	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
	RALRRA	LEENI	DEFEL
	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
	LARFRA	LWYLL	MADINE
	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
	MORAG	MORRT	GLAYYD
	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
	OSWAFL	RASKAR	RISHI
	KLAATU	JHOFF	IZRINA
	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
	LIANNA	UMWAK	VONZEL
	PAKKA	ORLOK	OSSUS
	NORVAL	NKLLON	??

Super Wing Commander. Electronic Arts. Режим отладки

В комнате отдыха нажмите и держите **X** и нажмите **B, B, C, C, A, A**. Вы услышите звук. Отпустите кнопку **X**. Нажмите односременно **Левый Шифт** + **Правый Шифт** + **P**. Теперь Вы должны попасть в режим отладки.

Hell. GameTek. Коды

Чтобы получить ускоренный режим, сделайте следующее. Войдите в главное меню, нажмите там кнопку **Пауза** и введите следующий код: **Вверх, Левый Шифт, Левый Шифт, C, Правый Шифт, Вверх, Вниз**.
Чтобы видеть в темноте, введите: **Вверх, B, C, Вверх, B**.

Total Eclipse. Crystal Dynamix. Коды

Выбор раунда.

В меню выбора опций выберите опцию «Quit/Previews», нажмите и держите кнопку X и нажмите B, Левый Шифт и A. Теперь отпустите кнопку X и нажмите B, Левый Шифт, A, B, Левый Шифт, A. Вы услышите звук, и перед Вами появится выбор раунда.

Зона свободного полета.

Чтобы попасть в бесконечную зону без врагов, где можно попрактиковаться в полете, начните игру и поставьте ее на паузу кнопкой P. Высветите Play Game и нажмите B, A, C, A, B, A, Левый Шифт. Нажмите Правый и Левый Шифт одновременно и нажмите X, X. Справа на экране должен появиться череп. Теперь нажмите Левый Шифт, A, B, Левый Шифт, A, B, X, X, X.

99 кораблей.

Проделайте то же самое, что и в коде свободного полета, до тех пор, когда появится череп. Нажмите P. Теперь должен появиться череп, намного больше предыдущего. Нажмите A, A, B, B, C, C, Левый Шифт, Левый Шифт, Правый Шифт, Правый Шифт, P. Теперь Вы начнете игру сначала с 99 кораблями.

VR Stalker. BMG. Коды

Из списка опций выберите «passcode». Введите код миссии, которую Вы хотите выполнить, а затем LQG-77k

Utah	M79
Arkansas	CCT
Texas	M37
Gulf of Mex.	1AD
Colorado	15O
Nevada	5U1
Tennessee	1QO
Arizona	5KK
Virginia	CC7
Indiana	EW3
California	ESO
Pacific Ocean	EAT
Washington D.C.	SAH
Florida Keys	CUD

Rise of the Robots. Art Date Interactive. Коды

Войдите в Options и выберите опцию Cinematics On/Off.

1. Нажмите и держите Влево/Влево/Вправо + A, чтобы просмотреть видеоотрывки под музыку техно.
2. Нажмите и держите Влево/Влево/Вправо + B, чтобы посмотреть их же, но в сопровождении звуков гитары Брайна Мэйа.
3. Нажмите и держите Влево/Влево/Вправо + C, тоже самое, но музыка — японская.

Для того, чтобы ввести игровые коды, войдите в экран выбора героев. Нажмите и держите Вправо/Влево/Вправо + A, B или C, чтобы выбрать рефери (Supervisor). Нажмите и держите Вправо + A, B или C, чтобы во время тренировки играть против киборга.

Myst. Panasonic. Советы



Вот несколько советов, как пройти игру примерно за тридцать минут:

1. Включите все переключатели и зеленые символы. В часовне проверните маленькое колесо два раза, а большое 8 раз (2:40). Пересеките мост и включите переключатель.
2. Вернитесь назад и выключите часовой переключатель. Возьмите белую страницу.
3. В библиотеке найдите в самой правой книге на средней полке образец страницы 158.
4. Вложите образец в дверцу камина.
5. Сохраните игру. Решите, какой конец Вы хотите, и выберите соответствующую страницу.

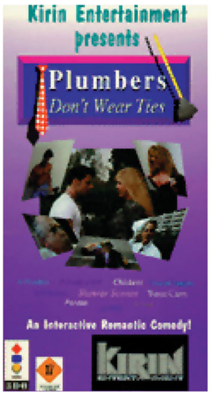


Для взрослых

Plumbers Don't Wear Ties
JC Research, Inc.

$50

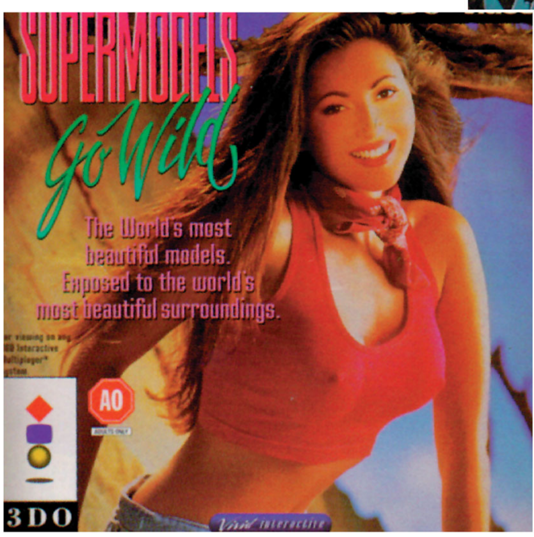
Только новые изобретения в интерактивной технологии сделали возможным появление такой игры. Она интересна, забавна и абсолютно необычна. **Plumbers Don't Wear Ties** представляет возможность испытать на себе новую фантазию JC Research. Вас ждет огромное количество сексуальных сцен и бесстыдных предложений, юмор, изнуряющая любовь, ревность, комедийные ситуации и невероятный конец в стиле Голливуда.



Supermodels Go Wild
Vivid Interactive

$45

Попутешествуйте вместе с пятью супермоделями по самым красивым местам побережья Калифорнии. Сделанная в виде фильма игра дает Вам возможность составить компанию красивейшим девушкам мира, когда они будут путешествовать на велосипедах, лазить по горам и, конечно же, купаться на фоне прекрасных пейзажей западного побережья.





Steamy Windows
Vivid Interactive

$55

Молодая пара переезжает в новую престижную квартиру. Но вот начинают происходить странные вещи. Когда окна покрываются паром, на них начинают появляться необычные видения. Прекрасные девушки начинают танцевать и раздеваться перед новыми жильцами. Чем закончится эта фантастическая история Вы узнаете сами.



American Blonde
Vivid Interactive

$50

Эта игра о трех парах и о той сексуальной энергии, которая управляет ими. Вы сможете понаблюдать за потаенными сексуальными желаниями каждого из этих героев. Вы даже не подозреваете, чем могут закончится влечение и фантазии. Здесь Вы встретите достаточно известную эротическую актрису Джанин.



SONY PlayStation



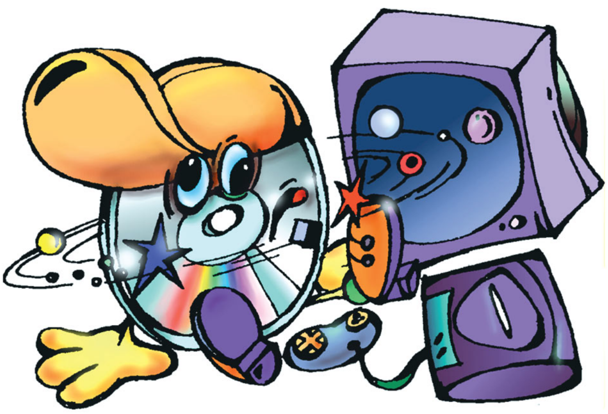
Игры:







SEGA SATURN



Игры:







Аксессуары

Компания **InterAct Accessories** вот-вот выпустит на рынок новый аксессуар для Sega Saturn и PlayStation, который будет называться **Game Shark**. Естественно, **Game Shark** для Saturn и Game Shark для PlayStation — две разные вещи и продаваться они будут раздельно.

Итак, что же такое **Game Shark**? Просто подключите его к Вашей приставке, и Вы получите доступ к огромному количеству кодов для самых популярных игр. Теперь для Вас не будет существовать никаких правил и ограничений. Вы сможете выбирать любое оружие, решать, какой силой и здоровьем Вы обладаете, устанавливать любую скорость Вашей машины и т. д. В **Game Shark** тысячи кодов, и Вы обязательно найдете то, что нужно именно Вам, чтобы сделать Ваши любимые игры еще интересней. Теперь в Sega Rally Ваша максимальная скорость может быть увеличена до 152 миль в час. А в Daytona USA Вы сможете соревноваться с пятью соперниками вместо обычных 40.

У **Game Shark** очень удобный интерфейс — просто выберите в меню нужный Вам код и нажмите кнопку Start.

Кроме того, если Вы узнаете какие-нибудь новые коды для любых игр, которых нет в **Game Shark**, Вы сами всегда можете внести их в него. Просто единожды введите этот код, и он будет записан в память **Game Shark**.



Так что если Вы хотите иметь все коды для Ваших любимых игр в одном месте, а не выискивать их по разным источникам, то этот аксессуар Вам просто необходим.

Совсем недавно компания Sony выпустила на рынок очередной аксессуар для своей приставки PlayStation. Это соединительный шнур, который позволяет двум игрокам одновременно играть в одну игру, но на разных телевизорах. Нет никакого сомнения в том, что это наилучший выход из положения, с которым сталкиваются любители игр на двоих. Обычная практика подразумевала два варианта: либо два игрока находятся на одном экране, что значительно ограничивало свободу действия каждого игрока, либо экран делился пополам, и Вам приходилось играть на вдвое уменьшенном экране. И хотя ни первое ни второе не доставляли большой головной боли, в обоих случаях значительно снижалось удовольствие от игры. В случае же использования **LinkCable** все эти проблемы разрешаются. Теперь для игры вдвоем Вам не придется ничем жертвовать.



Но, с другой стороны, это нововведение подразумевает у Вас наличие не только двух телевизоров, но и двух приставок и двух одинаковых игр у обоих игроков. Кроме этого, не все игры поддерживают данный режим, что делает покупку этого кабеля несколько накладной.

Но если Вы все же решите приобрести этот аксессуар, то можете не сомневаться — Вы получите колоссальное удовольствие.

Вот несколько игр, в которые можно играть с **LinkCable**:

Wipe Out
Destruction Derby
Doom
Assault Rigs



ESPN Extreme games

Тема:	**Гонки**
Издатель:	**Sony**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$70**

Если Вы когда-либо играли в любую версию игры Road Rash, то в **ESPN's Extreme Games** Вы быстро освоитесь. Все, от графического исполнения до приемов борьбы на трассе, было скопировано с этой легендарной игры. Конечно, разработчики добавили несколько особенностей, которые придают этой игре некое своеобразие, хотя общая концепция осталась той же: если не можешь выиграть у соперников в скорости, сбей его с ног и смотри, чтобы он не сделал того же с тобой. Пожалуй единственным очевидным различием между этими играми, можно назвать возможность в **Extreme Games** выбирать одно из четырех средств передвижения: роликовые коньки, горный велосипед, скейтборд и Street Luge — устройство, чем-то напоминающее санки на колесах. После этого Вы выбираете трассу, которых всего пять, либо участвуете в чемпионате. Все трассы довольно длинные и извилистые, со



многими секретами и препятствиями. Вашему продвижению вперед к победе может помешать не только удар кулака противника, но и кусты, и даже переезжающий Вам дорогу поезд или трамвай. Кроме этого, на трассе уста-







По пути Вам встретится огромное количество препятствий, начиная от больших бочек и кончая тракторами и трамваями. Будьте внимательны, или Вы никогда не достигните финиша в первой тройке.

новлены искусственные препятствия, некоторые из которых вдобавок еще и двигаются. По завершении гонки Вас ждет денежный приз, размер которого отчасти зависит от занятого места и от количества пройденных препятствий, а именно ворот. Ворота расположены либо прямо на дороге, либо до них придется допрыгивать. В случае, если Вам удастся пройти все ворота на трассе, Вы получите возможность проехаться на призовом «денежном» уровне. Деньги понадобятся для покупки новых, более современных приспособлений для езды. Вы можете посетить магазин после каждого пройденного этапа.

Что касается недостатков Extreme Games, то я хочу остановиться на двух из них. Во первых, это скорость. Игра ограничена физическими возможностями человека, и поэтому Вы передвигаетесь не очень быстро, если не сказать медленно. А если есть препятствия, то Вы можете совсем еле-еле передвигаться.

И во-вторых. Для того, чтобы занимать хорошие места, нужно купить хорошее снаряжение, а чтобы его купить, нужно занять одно из первых мест, чтобы получить достаточно денег. Игра для многих может показаться довольно сложной, особенно для новичков, так что одним из доступных способов достижения победы может стать усиленное расталкивание противников по трассе. Либо Вы можете сменить экипировку своих соперников на самую медленную, а можете и вообще изначально избавиться от них. Тогда первое место Вам гарантировано. После этого можете смело посетить магазин.



Вы можете играть в Extreme Games вдвоем одновременно. Это может быть и чемпионат, и гонки по одной трассе. Экран горизонтально делится на две части, и Вы с Вашим напарником можете сразиться, кто быстрее доедет до финиша.

Результаты прохождения игры могут быть записаны на карту памяти, либо будет выдан пароль, набрав который, Вам не придется проходить игру сначала.



Вот и долгожданный финиш. Только бы прийти первым!

Но, не смотря на отличную графику, интересный сюжет и хорошее музыкальное сопровождение, Extreme Games остается всего лишь копией Road Rash с дополнительными возможностями. Возможно игра получилась бы более интересной, если бы создатели проявили побольше оригинальности и подошли бы более творчески к своему детищу.



+ **Хорошая графика, много возможностей**

− **Нет оригинальности**

= **Road Rash на роликах**

4

Loaded



Тема:	**Бродилка/стрелялка**
Издатель:	**Interplay**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$90**



Борис РОМАНОВ

Loaded вполне можно назвать одной из самых скандальных игр для Sony Playstation. Трудно вспомнить еще одну игру, где лилось так много крови и уничтожалось такое количество людей. Даже Mortal Kombat по сравнению с **Loaded** выглядит детской забавой. Хотя, с другой стороны, игра мало походит на реальность и убиваете Вы людей, которые выглядят совсем неправдоподобно.

Итак, что же представляет собой эта игра? Прежде всего это отличная стрелялка с очень удобным управлением и непрерывным действием. Поэтому, если Вы любите динамичные игры, в которых от Вас требуется хорошая реакция и быстрота действий, то, вполне возможно, что **Loaded** Вас заинтересует.

В игре только один вид, который необычен для игр такого рода, и к нему надо привыкнуть — Вы будете наблюдать за происходящим сверху под небольшим углом. Вы выбираете одного из героев и пытаетесь вывести его из здания, которое напоминает тюрьму. Со всех сторон на Вас нападают враги, и Вам ничего не остается, как защищать себя, уничтожая их. И после одного Вашего выстрела вместо кучки противников остается только красное пятно.

В игре много уровней, представляющих собой запутанные лабиринты, в которых легко потеряться. По пути Вы находите ключи от дверей, здоровье и деньги. В Вашем распоряжении неограниченное количество патронов и бомбы, которые уничтожают все вокруг. Главная цель — найти выход из этого лабиринта и перейти на новый уровень. После каждого уровня Вам выдается результат прохождения, где указывается



количество денег, которое Вы собрали и какой процент врагов Вы убили.

Кроме врагов можно уничтожить практически все: мебель, некоторые стены и прочие предметы, загораживающие Вам путь. После них часто остается либо здоровье либо деньги. У Вас нет полной карты уровня, Вам лишь доступна определенная ее часть, только та, где Вы находитесь. Часто на карте можно заметить тайные ходы и комнаты, которые Вы могли бы пропустить, не воспользовавшись ей. Действие игры, в основном, происходит в темноте, но освещения достаточно, чтобы все было четко видно. К тому же, Вам вполне могут помочь вспышки света от взрывов и стрельбы.

Графика игры трехмерная, и выполнена на высоком уровне. Изображение заднего плана и окружающей обстановки качественное и очень четкое. По желанию Вы можете, нажав клавишу, приблизить или отдалить происходящее на экране. Звуковые эффекты полностью соответствуют развитию событий, а музыка передает настроение игры.

Единственное, что портит общую картину, так это замедление действия в случае, если на Вас нападает сразу большое количество врагов. Иногда также невозможно



понять, что происходит на экране, где Вы находитесь, и кто в кого стреляет, из-за большого количества объектов и темноты. Но, несмотря на это, играть в **Loaded** совсем несложно. Даже новичок сможет довольно легко включиться в игру и по пути научиться всему. Если Вы умрете, то Вам не придется проходить уровень сначала — Вы воскреснете там же, где и умерли, и продолжите свой путь.

И все-таки, не смотря на все достоинства, **Loaded** обладает одним свойством, которое может отпугнуть Вас. Игра слишком жестокая, в ней много крови и насилия. Порой кажется, что создатели игры вышли за рамки дозволенного в погоне за популярностью для **Loaded**. Не возникает сомнений, что она была бы не менее интересна и без такого потока крови. Но видно издатели думают не так, и, в конце концов, это их личное дело решать, какой должна быть действительно популярная игра.









+ **Много действия, хорошая графика**

− **Излишняя жестокость**

= **Интересное развлечение, но слишком много крови**

5-

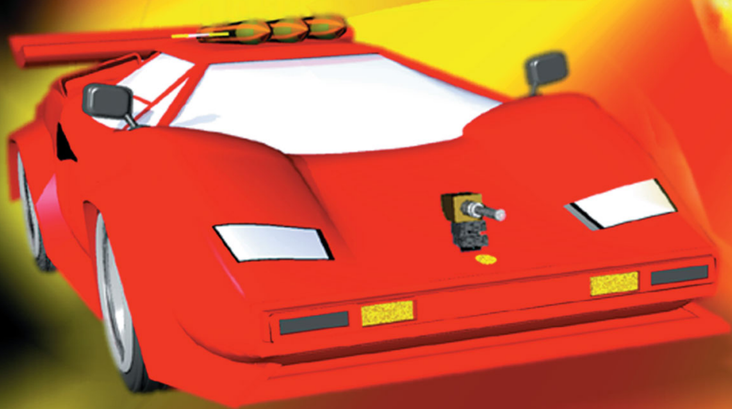


Twisted Metal

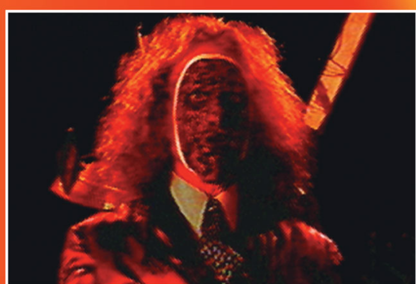
Тема:	**Стрелялка на машинах**
Издатель:	**Sony**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$90**



Владельцам Sony PlayStation не приходиться жаловаться на отсутствие гонок для своей приставки. Будь то реалистичный гоночный симулятор Ridge Racer, или фантастический Wipeout, или гонки на выживание Destruction Derby, каждая из этих игр позволяет взглянуть на привычное нам средство передвижения с разных, необычных точек зрения.



В **Twisted Metal** Вы столкнетесь с вполне обычными машинами, которые обладают одной особенностью: они экипированы пушками и пулеметами. Выбрав в начале игры подходящий аппарат, Вы должны уничтожать на дороге всех врагов, будь то грузовик или легковой автомобиль. В отличие от Wipeout, у Вас есть полная свобода передвижения, что делает Вашу задачу более легкой.



Если быть точным, то **Twisted Metal** нельзя назвать









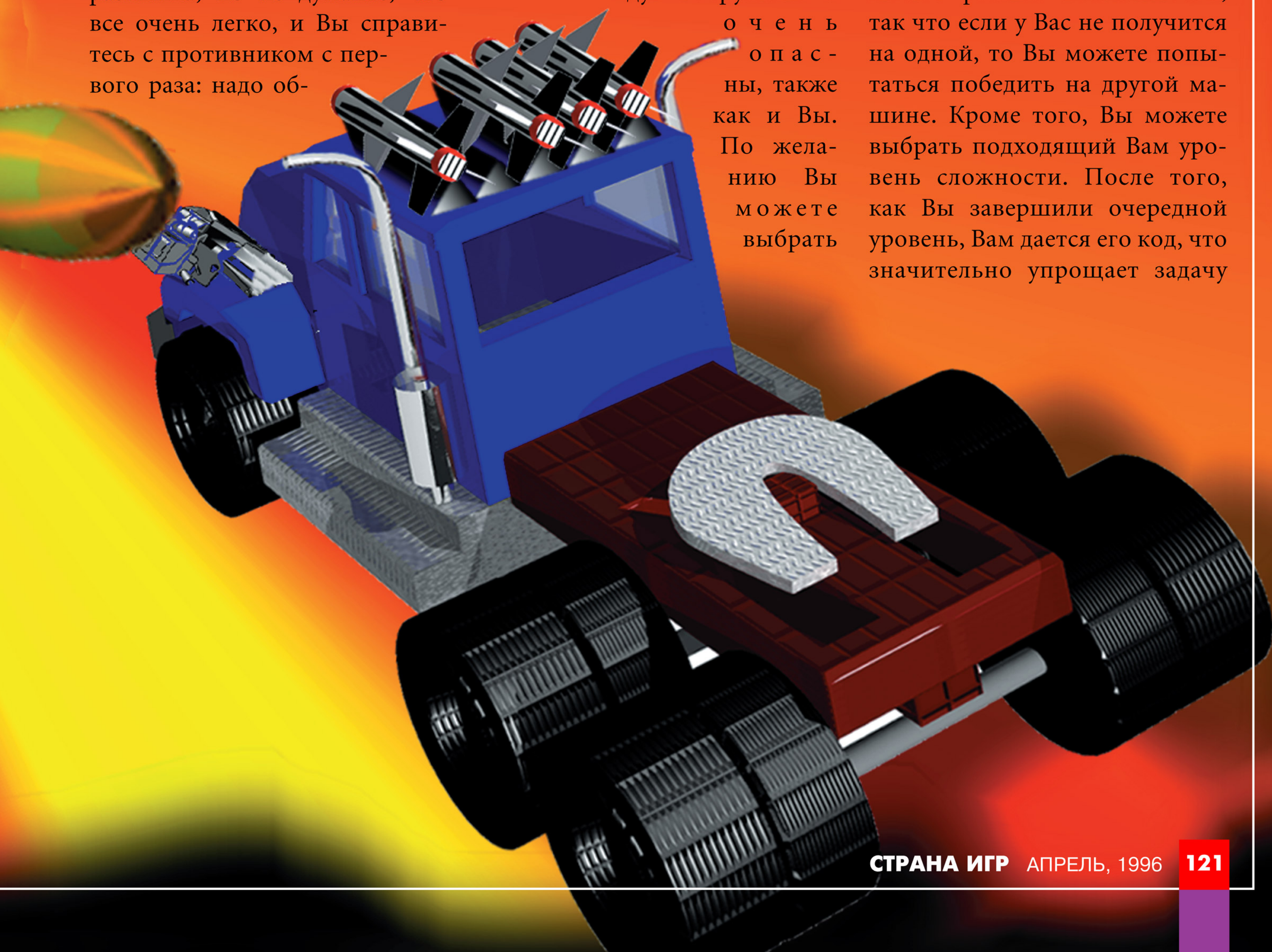




гонками. Это скорее война на машинах, где, чтобы выжить, надо постоянно двигаться и стрелять.

Первый уровень — это бой на арене стадиона против одного противника. Это, своего рода разминка, но не думайте, что все очень легко, и Вы справитесь с противником с первого раза: надо обладать ловкостью и хорошей реакцией, чтобы победить. Потом количество машин противника будет значительно увеличено, и Вы будете сражаться на улицах города и даже на крыше небоскреба. Все Ваши враги будут вооружены и очень опасны, также как и Вы. По желанию Вы можете выбрать любой из трех видов на развитие событий: либо из кабины, либо 2 вида сверху.

Уровни, хотя с первого взгляда и кажутся небольшими, представляют большой простор для действия. Все машины имеют разные возможности, так что если у Вас не получится на одной, то Вы можете попытаться победить на другой машине. Кроме того, Вы можете выбрать подходящий Вам уровень сложности. После того, как Вы завершили очередной уровень, Вам дается его код, что значительно упрощает задачу









прохождения игры.

Управление Вашей машины безукоризненное и очень простое, поэтому Вы всегда сможете сделать в нужный момент поворот без особых проблем. Действие на экране развивается довольно быстро, а чтобы легче было обнаружить Ваших противников, у Вас есть радар.

В **Twisted Metal** Вы не заметите ни малейшего замедления, все на экране изменяется на большой скорости, но очень плавно. Видимо, для достижения такого результата, создатели игры уделили не очень много внимания качеству графики. Конечно, нельзя сказать, что графика в **Twisted Metal** плохая, но если сравнить с другими играми для Sony PlayStation, то напрашивается вывод, что она могла бы быть покачественнее. Изображение кажется размытым, не хватает детализации объектов.

Некоторым эта игра может показаться однообразной, так как все, что Вы делаете, это ищете противника и уничтожаете его. Меняется лишь задний план происходящего.

В заключении можно лишь сказать, что **Twisted Metal** вполне может понравится Вам благодаря ее динамичности и оригинальности сюжета, а если говорить о недостатках, то в какой игре их не бывает?







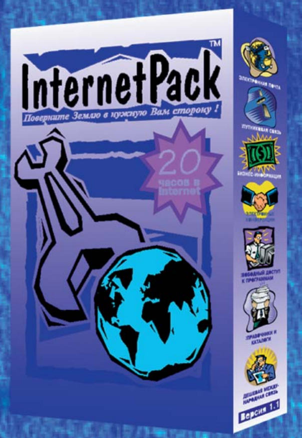


+	**Удобное управление, качественные спецэффекты**
–	**Графика среднего уровня**
=	**Оригинальная, увлекательная игра**

4



В нашем магазине Вы можете подключиться к всемирной глобальной сети Internet, получить свой адрес электронной почты, получить соответствующие консультации специалистов. Internet откроет для Вас огромный мир информации во всех областях. Для этого Вам надо просто купить InternetPack.



***InternetPack* — пакет, включающий в себя программы для работы в Internet, 20 часов оплаченного времени, адрес электрон-**

Самая последняя и самая мощная игровая телевизионная система Sony PlayStation.
http://www.sepc.sony.com/

У нас всегда лучший выбор игр и аксессуаров на 32-х и 64-х разрядные игровые системы, будь то Sony, Saturn, 3DO или Jaguar CD.

Мы подписаны на 37 различных игровых журналов США, Европы, России и даже Японии. Такого выбора Вы не найдете ни в одном книжном магазине.





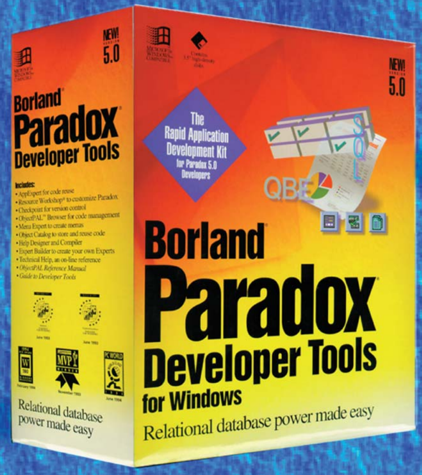
Трудно в это поверить, но у нас есть любые игровые аксессуары на любые современные игровые системы. Это — всевозможные джойстики, контроллеры, удлинители, карты памяти, световое оружие и еще очень много всего.

Нигде в Москве или Санкт-Петербурге Вы не сможете так выгодно заказать настоящий американский мультимедийный компьютер, как в магазинах фирмы Game Land. Специально для Вас на заводе всемирно известной компании Gateway 2000 по специальному заказу соберут ту самую машину, о которой Вы так долго мечтали. Срок выполнения — месяц!



Gateway 2000, процессор Pentium 75-166 MHz или PentiumPro 150-200 MHz, шести-скоростной CD-ROM Drive, Sound Blaster, колонки Altec, Subwoofer, монитор Sony Vivitron, клавиатура и мышь от Microsoft, Windows 95, Microsoft Office 95 и др.





Бизнес-софт, программное обеспечение для разработчиков, популярные программы от Microsoft, Corel, Lotus, Delrina, 1С, Borland и других издателей. При необходимости, наши специалисты помогут Вам установить приобретенные программные продукты.

Современные программные продукты, в том числе и игры, требуют больших ресурсов компьютера, особенно оперативной памяти.



Если Вам знакома эта проблема, обратитесь к нашим специалистам. Они помогут увеличить объем оперативной памяти Вашего компьютера.



В магазине работает очень хороший отдел по продаже аксессуаров для компьютеров и аудио-видеотехники. Здесь можно купить: кабели, переходники, разъемы, специальный монтажный инструмент, защитные экраны, держатели для бумаг, коробки для дискет, дискеты, сетевые фильтры, источники бесперебойного питания, расходные материалы для струйных принтеров, все виды батареек и прочее.

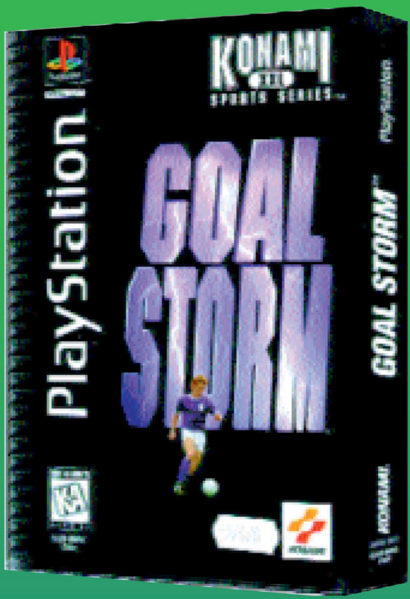
Все эти и многие другие товары можно купить в магазинах Game Land



В Москве:
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый колизей», ст. метро «Проспект Мира»

В Санкт-Петербурге:
Невский проспект, д. 135
магазин GameLand

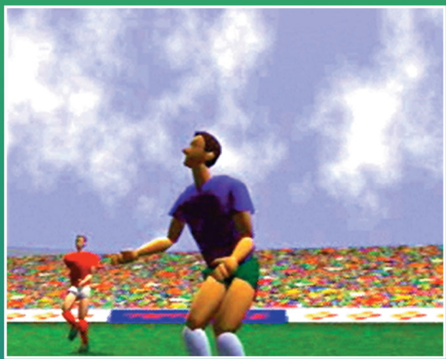
Game Land



Goal Storm

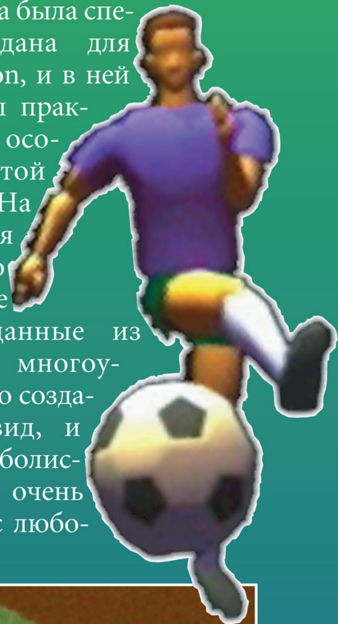
Тема:	**Футбол**
Издатель:	**Konami**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$90**

Японский гигант Konami давно известен любителям видеоигр своими великолепными играми для 8-ми и 16-ти битных приставок. В основном это были стрелялки и приключения, но вот компания решила выпустить игру на спортивную тему. Надо заметить, что это довольно рискованный шаг, потому что на рынке спортивных видеоигр давно властвует компания Electronic Arts. Вести конкурентную борьбу с этим гигантом с каждым годом становится все труднее и труднее, потому что у Electronic



Arts огромный опыт в производстве игр такого рода, а опыт здесь решает практически все.

И все же **Goal Storm** имеет большой шанс занять достойное место на рынке, предлагая игрокам несколько иной взгляд на то, как должны выглядеть спортивные игры. В отличие от FIFA Soccer, эта игра была специально создана для Sony PlayStation, и в ней задействованы практически все особенности этой приставки. На поле находятся полностью трехмерные игроки, созданные из трехмерных многоугольников. Это создает особый вид, и движения футболистов выглядят очень реалистично с любо-









Игровая статистика не последнее дело.

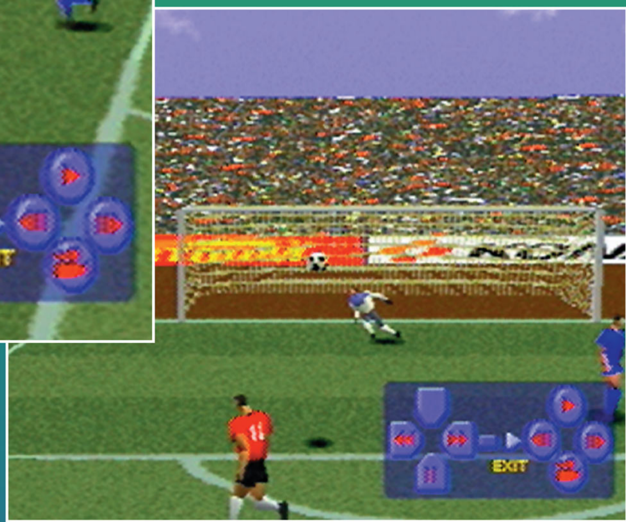


игры. Однако у **Goal Storm** нет лицензии FIFA, поэтому Вам придется управлять воображаемыми игроками, хотя все основные страны-участники в игру включены.
Ваш игрок может выполнять все стандартные функции, присут-





ствующие в любой игре этого типа: длинный или короткий пас в любом направлении и удар головой. Вы можете воспользоваться одной из четырех тактик ведения игры:



го угла зрения. Игра построена таким образом, чтобы максимально облегчить игровой процесс, одновременно предоставляя пользователю возможность полностью сконцентрироваться на процессе

Великолепные анимационные вставки оживляют игру.









Угловые и свободные удары проводятся по всем правилам и могут повлият на исход атаки.



Опасные ситуации у ворот противника или у Ваших ворот иногда приводят к взятию ворот.





1) Команда быстро организует защиту
2) Все члены команды за исключением защитников перемещаются для атаки ближе к воротам противника
3) Все члены команды перемещаются на свою территорию для защиты
4) Все без исключения игроки перемещаются на территорию противника
Кроме того Вы можете расположить игроков на поле в любом из семи вариантов, доступных в игре.
В игре существует два режима. Вы можете либо просто сыграть матч против компьютера или своего друга, либо Вы можете поучаствовать в Кубке, но только в одиночку. Для этого Вам понадобится карточка памяти (Memory Card) для записи результатов каждого матча. Если Вы проиграете матч, то игра закончится. А если Вам удалось победить, то Вы встретитесь с другой командой, и так до тех пор, пока не выиграете Кубок.

Как обычно в играх такого рода, в **Goal Storm** существует повтор, позволяющий посмотреть заново все основные моменты игры.

В любой момент времени Вы можете сменить перспекти-



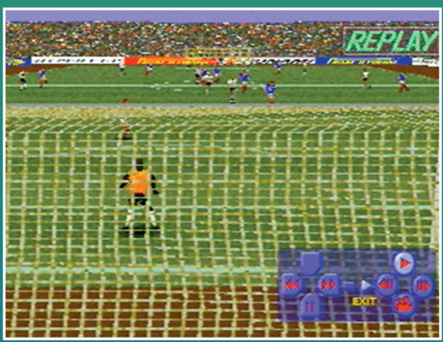






ву игры, приближаясь или удаляясь от игроков, а также меняя угол зрения на стадион.

Несомненно, Konami вложила в **Goal Storm** много усилий, чтобы сделать ее одной из лучших игр этого жанра, внеся в нее все атрибуты хорошей игры о футболе. Однако, кроме графики, эта игра не предлагает ничего нового. По-моему, лучше сыграть в Contra или Castelvania, то есть в те игры, которые сделали компании имя, чем в еще одну, пусть улучшенную, но все же недостаточно оригинальную спортивную игру.









\+ **Трехмерные игроки, удобное управление**

− **Упрощенная версия футбола**

= **Хорошая попытка создать конкурента FIFA Soccer' 96**

4+



Секреты

Gokujyoh Parodius. Konami of Japan. Коды

Чтобы открыть доступ к выбору уровня, нажмите пять раз квадратную кнопку, семь раз треугольную кнопку и три раза круглую кнопку. Нажмите **Start**, выберите себе героя, и тогда Вы увидите, как появится экран выбора уровня (Stage Select).

Motor Toon Grand Prix. Sony Computer Entertainment. Коды

Чтобы оторваться от остальных в этой гоночной игре, Вам нужно сделать очень большой рывок на старте. Выберите любой мотоцикл, кроме Grand Prix, и после того, как зажгется желтый свет, нажмите и держите кнопку **X** для турборазгона на старте.

ESPN: Extreme games. Коды

Если Вы пропустили некоторые из ворот, то у Вас есть возможность вернуться к ним. Вы потеряете немного времени, но за это получите немного денег. Просто нажмите и держите кнопку **Stop** более 4-х секунд, и Ваш игрок начнет катиться назад и Вы сможете проехать через все ворота.







Destruction Derby. Psygnosis. Коды

Введите следующий код на экране, где требуется ввести имя гонщика. Этот экран находится при выборе игры в чемпионате (Championship). После входа в режим чемпионата под любой из гонок (кроме Time Trials) введите имя **REFLECT!**, теперь выберите Time Trials. Когда Вы снова окажетесь в меню, идите в опцию выбора трассы (Track Choice) и продвиньтесь влево один раз. Это сделает для Вас доступным секретный уровень под названием Ruined Monastery.

Следующий код сделает Вашу машину неуязвимой. Введите имя игрока как: **!DAMAGE!**, а затем начните гонку. Попробуйте этот код в трассе The Bowl и Вы увидите, как другие машины распадаются на кусочки.



Twisted Metal. Sony Computer Entertainment. Коды

Введите следующие коды на экране паролей (Password) и начните игру.

Неограниченное оружие — **Треугольник, (пробел), Квадрат, Круг, Круг.**

Взгляд с вертолета — **Круг, Круг, Треугольник, X, (пробел).**

Сражаться с Минионом — **Треугольник, X, Круг, Квадрат, Треугольник.**

Неограниченная энергия — **Квадрат, Треугольник, X, (пробел), Круг.**

Сражение за жизнь — **Квадрат, Треугольник, Круг, Квадрат, Квадрат.**

Warhawk. Коды уровней

В кодах кнопки обозначены следующим образом: T — Треугольник, K — Квадрат, O — Круг, X — X.

TKXTXXKK — Desert
TKXTOKOX — Pyramid Has Risen
TOXTOOXK — Desert is All But Done
OTTXOOKO — Canyon
OKOKXOOTT — In The Canyon With Amber
OTXKOOTT — In The Canyon With Belle
OKTKTTTK — In The Canyon With Crystal
OOOKTTKT — Approaching Uma
XTXKKTKT — Airship
XOTTOOOX — Post Transformation Airship
XKTOXTKK — Airship Rear Hangar is Open
KTXXXTOK — Volcano
KKXOTOKT — Volcano Boss is Active
TOTOTXKK — Gauntlet
TOXTOXTK — East Gauntlet Boss
TOOKTOOX — West Gauntlet Boss
TOOTTXKT — In With the Gatekeeper
TXTKOXOO — Stormland
TXXKOKOX — Above First Force Field
TXTTTXOT — Above Second Force Field
TXKOTXTK — Above Third Force Field
TXKTOKXX — Kreel's Door is Open
TXTKKKXT — Face to Face With Kreel

Novastorm. Psygnosis. Выбор уровня

Играйте, пока не умрете. Когда у Вас достаточно высокий результат, Вы сможете внести свое имя в список лучших результатов. Вместо своего имени введите **TWIRLY** и оставьте место в конце. Нажмите Старт, и Вы окажитесь в экране главного меню. Но теперь там будет еще одна опция в середине экрана. Выберите ее, чтобы получить доступ к выбору уровня. Вы также можете там выбрать и все подуровни.

Loaded

Войдите в опции игры и нажмите и держите десять секунд **L1** и **L2**. Потом, продолжая держать эти кнопки, введите следующие коды:

Здоровье — **Вправо, Вправо, Влево, Вниз, Вниз, Вверх, Треугольник, Круг.**

Оружие — **Вниз, Вправо, Круг, Влево, Вправо, Круг.**

Сила — **Вправо, Вниз, Вправо, Треугольник.**

Жизни — **Влево, Вниз, Вправо, Треугольник, Квадрат, X, Круг.**

Пропустить уровень — **X, R1, Треугольник, R1, Квадрат, Круг, R2, R2, X, Квадрат, Треугольник, X.**

Выбор уровня — **Вверх, Вправо, Вниз, Влево, Треугольник, Круг, X, Квадрат, X, Треугольник, Квадрат, Круг.**



Virtual Fighter 2

Тема:	**Драки**
Издатель:	**Sega**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$90**



Борис РОМАНОВ





Прошло чуть меньше года с момента появления первой версии Virtua Fighter на Sega Saturn. Безусловно, игра была очень красива и интересна, но все же сильно уступала подобным играм для Sega Saturn и Sony PlayStation. И мало кто был уверен, что положение вещей так быстро изменится. Sega определенно усвоила урок, который преподали ей другие компании и выпустила игру **Virtua Fighter 2,** которая по многим параметрам превосходит не только все собственные игры, но и многие игры компаний-конкурентов.

Virtua Fighter 2 — практически идеальная игра. Особенно это касается графики и движений героев. Изображение на телевизоре превосходно. Вы не заметите ни единого дефекта ни на заднем плане, ни в движениях героев. Управлять игроками стало намного проще и, немного потренировавшись, Вы никогда не пропустите ни единого удара. Все движения выполняются незамедлительно, стоит Вам только нажать нужную кнопку на джойстике.

В игре принимают участие 10 игроков, некоторые из которых были в прошлой игре, а некоторые появились впервые. Каждый герой теперь обладает новыми приемами, наряду с полюбившимися старыми. Последним боссом, как прежде, является железная леди Дюраль, но, в отличие от всех прочих битв, бой с ней происходит под водой, где все Ваши движения замедлены в два раза.







«Пьяный мастер» особенно эффектен в режиме максимальной сложности.



Вы можете выбрать любого из десяти бойцов, причем каждый владеет своими секретными ударами и тактикой ведения боя.

Virtua Fighter 2 предоставляет Вам как игроку огромное количество возможностей. Наряду с привычным выбором уровня сложности количеством раундов и временем поединков, в игре появилась одна особенность, которая может полностью изменить Ваш стиль игры. Теперь компьютер может изучать Ваши методы ведения боя и бороться с Вами, зная все Ваши слабые места. С каждым уровнем противники будут не только применять все более сложные приемы, но и реагировать на изменения в Вашем стиле игры. Иногда создается впечатление, что Вы играете не с бездумной машиной, а с живым человеком. Если же Вам это не по душе, то можно отключить изначально эту функцию.





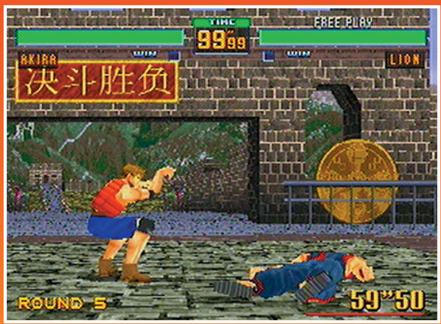




В зависимости от того, насколько Вы умелый воин, эти надписи будут появляться в той или иной последовательности.



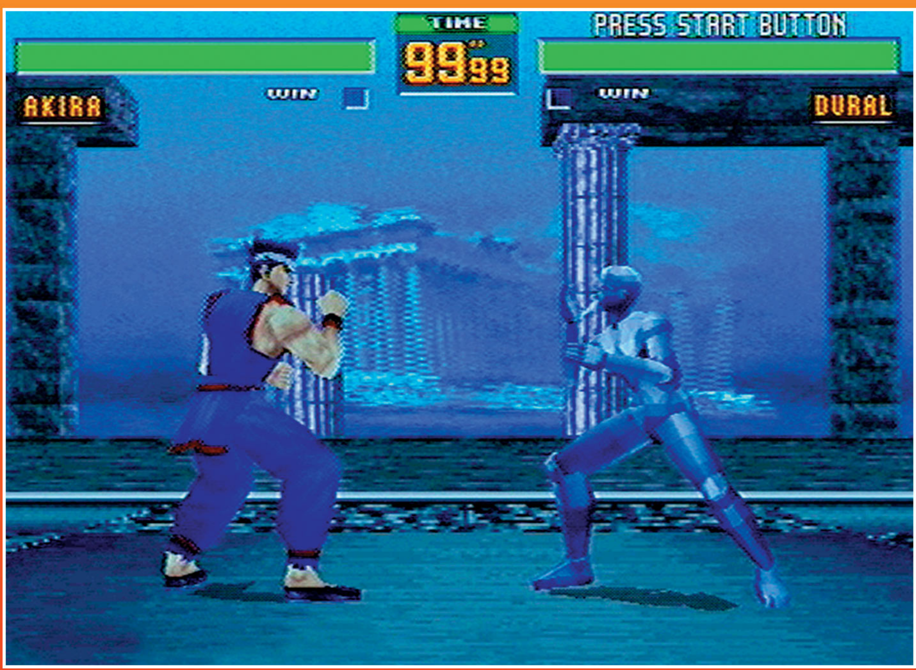






У Вас также есть возможность, играть в режиме командного чемпионата. Сначала Вы выбираете две команды, которые могут состоять не более, чем из 5 человек. Затем, устанавливаете порядок матчей между каждыми из участников. Команда с наибольшим числом побед будет чемпионом. Выбрав этот вид боя, Вы также можете сделать так, что у игроков не будет восстанавливаться здоровье после каждого раунда, что делает проведение матча более интересным и быстрым.

Что касается управления, то в **Virtua Fighter 2,** как и в предыду-





Последним боссом, как и Virtua Fighter, является железная леди Дюраль. Но бой с ней происходит под водой, где все движения замедлены в два раза. Поэтому Вам придется быть очень осторожным при проведении ударов и захватов, которые будут не так молниеносны, как на суше.





щей игре, задействованы три основные кнопки: удар ногой, удар рукой и блок. Остальные кнопки можно запрограммировать под специальные приемы. У Вас нет возможности выбирать угол зрения на происходящее. При захватах и бросках перспектива боя не меняется. Но этот недостаток несущественен, потому что вид боя и так достаточно удобен.



Безусловно, **Virtua Fighter 2,** благодаря своей графической мощи, заставит Вас по новому взглянуть на возможности Sega Saturn, и вдохнет новую жизнь в Вашу приставку.



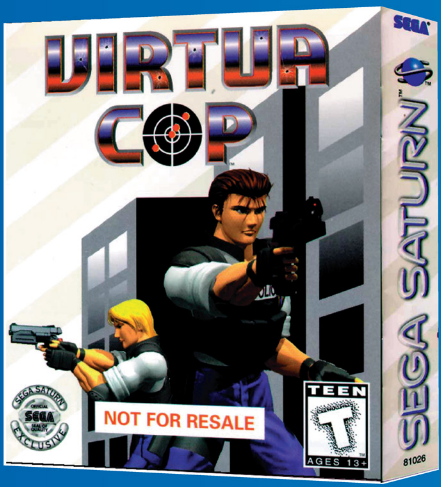
+ **Высококачественная графика**

− **Всего 10 героев**

= **Одна из лучших игр для Sega Saturn**

5

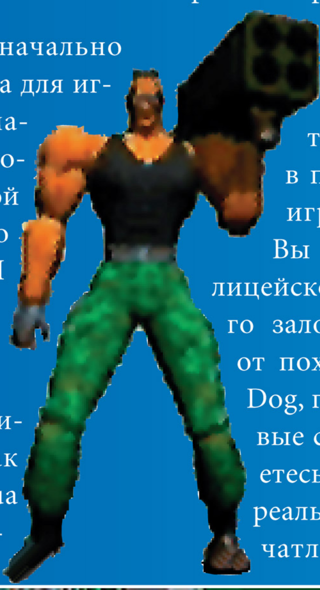
Virtua Cop



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Sega**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$100**

Virtua Cop изначально была выпущена для игровых автоматов, где пользовалась большой популярностью у игроков. И вот теперь игра появилась и для домашней приставки.

Продолжая традицию таких хитов как Virtua Racing и Virtua Fighter, эта игра использует до предела возможности Sega Saturn воспроизводить на экране огромное количество многоугольников. Все в **Virtua Cop** имеет тот же «виртуальный» вид, что и в перечисленных выше играх, однако теперь Вы исполняете роль полицейского, освобождающего заложников. В отличие от похожих игр типа Mad Dog, где используются живые съемки, Вы упражняетесь в стрельбе по менее реальным, но более впечатляющим мишеням.





Не секрет, что использование живого видео ограничивает возможности игры; иными словами, каждый раз происходит одно и то же. В **Virtua Cop** же все по-другому. Основное отличие, которое сразу бросается в глаза, это различная реакция противников на Вашу стрельбу. А то, как противник умрет, будет зависеть от того, куда Вы ему попадете. Добавьте к этому постоянно меняющуюся перспективу происходящего, великолепные спецэффекты и Вы получите игру, кото-











рая вполне может сделать революцию в своем жанре.

Итак, как же построена игра. В начале Вы выбираете один из трех уровней сложности, каждый из которых представляет собой отдельный сюжет. Вы получаете обычный пистолет и полное здоровье. Как только на экране появляется противник, Вам дается определенное время, за которое Необходимо его убить. В противном случае он прицелится и выстрелит в Вас, а Вы потеряете одну отметку Вашего здоровья. Но это можно поправить, так как расстреливая задний план, Вы можно найти либо здоровье, либо жизнь, либо более мощное оружие. При каждом появлении противника на экране все действие перемещается















ближе к нему, меняя всю перспективу. Уничтожив врага, Вы либо возвращаетесь на исходную позицию, либо двигаетесь дальше.

Действие игры происходит на территории похожей на склад или какую-то торговую базу. Так что если Вы мечтали побороться с торговой мафией, то Вам предоставляется такая возможность.

Игру сопровождают великолепные звуковые эффекты, которые добавляют реальности всему происходящему на экране. Музыкальное сопровождение хорошо подобрано и не отвлекает от игры.

Создатели игры безошибочно определили, что играть в Virtua Cop джойстиком очень неудоб-







но, поэтому игра продается вместе с пистолетом, который значительно облегчит Вашу задачу и сделает процесс игры более интересным.

Однако у **Virtua Cop** есть и свои недостатки. Все три сюжета очень быстро заканчиваются. Это, конечно, хорошо для игрового автомата, но для игры на домашней приставке этот минус очень существенен. Пара-тройка дополнительных уровней не помешала бы.

Но не смотря ни на что, эта игра доставит огромное удовольствие, особенно любителям стрельбы. Так что если Вы любитель пострелять, попробуйте себя в **Virtua Cop** — может Вы и не такой уж отличный стрелок, каким себя мните.













+ Высококачественная графика

− Короткая игра

= Единственная игра такого типа для Sega Saturn

4+



Секреты

Daytona USA. Sega. Секретный звук

Чтобы услышать странный звук, завершите гонку и, когда игра запросит Ваши инициалы, введите **MMM**. После этого Вы должны услышать этот звук.



Worldwild Soccer. Sega. Приколы с флагом

После того, как Вы выбрали себе команду, и на экране появятся флаги, просто нажмите и держите кнопки **L** и **R** и при помощи стрелок джойстика двигайте флаг.

Astal. Sega. Непобедимость, восстановление энергии, быстрая смерть

Введите эти коды во время игры для пополнения энергии и непобедимости. Во время игры нажмите кнопку Start, чтобы поставить игру на паузу, и быстро введите следующие коды:

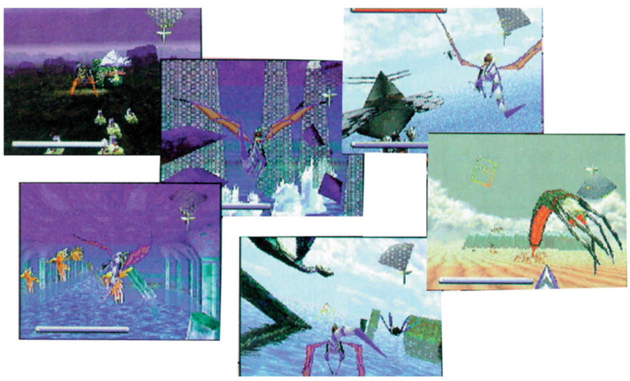
Непобедимость: **Вверх, Y, Влево, A, Вниз, B, Вправо, C**. Теперь Вы можете проходить безболезненно сквозь врагов.

Пополнение энергии: **Вниз, R, Вверх, L, X, A, Y, B, Z, C, Вправо** и **Влево**. Количество Вашей энергии теперь увеличилось.

Используйте код быстрой смерти, чтобы выбраться из труднопроходимых участков, таких как уровень Swirling Vortex. Поставьте игру на паузу и введите: **L, A, R, C, B**. Это приведет к смерти текущего игрока, так что Вы можете начать данный уровень заново и использовать код непобедимости.

Panzer Dragon. Sega. Прямо к концу игры

Чтобы попасть прямо в конец, не играя во всю игру, введите во время заставки следующий код: **Вверх, Вверх, Вниз, Вверх, Вправо, Вправо, Влево, Вправо, Вниз, Вниз, Вверх, Вниз, Влево, Влево, Вправо, Влево**. Вы будете автоматически перенесены в конец игры.



Clockwork Knight 2. Sega. Коды

Для выбора уровня введите: Вправо, Вверх, Влево, Вверх, Вправо, Вверх, Вниз, Вверх, Влево, Вверх, Влево, Вверх.
Для 999 жизней введите: Вправо, Вверх, Влево, Вниз, Вправо, Вниз, Вправо, Вверх, Влево, Вниз, Вправо, Вниз.
Чтобы посмотреть окончание игры, введите: Вправо, Вверх, Влево, Вверх, Вниз, Вверх, Вправо, Влево, Вверх, Вправо, Влево, Вниз.



Rayman. Ubi Soft. 10 продолжений

Этот код даст Вам еще 10 продолжений, когда у Вас осталось их всего 1 или 2. На экране продолжений (Continue), когда у Вас их осталось всего 2, нажмите: Вверх, Вниз, Вправо, Влево. Если Вы все сделали правильно, то теперь у Вас будет 10 продолжений. Нажмите кнопку Start и продолжите игру.



Sega Rally. Sega. Коды

Чтобы сделать доступным зеркальный режим, выберите режим аркады на экране выбора игры, нажмите и держите Y и нажмите C. Теперь Вы сможете ехать в противоположном направлении.

Чтобы сделать доступным режим гипермашины, войдите в экран выбора машины (Car select), нажмите и держите X и нажмите C, чтобы выбрать машину. Теперь начните гонку и почувствуйте Ваше превосходство в скорости.



Myst. Sega. Как делалась игра

Когда появится заставка и надпись «Press Start», нажмите и держите Левый и Правый Шифты на первом джойстике и нажмите одновременно кнопки Start и A. Теперь Вы увидите новую заставку «The Making of Myst». Вы увидите, как делалась эта игра.

Rige Racer 2

Тема: Гонки
Издатель: Namco
Количество игроков: 1-4/1-8
Цена сеанса: $1

Впервые Rige Racer появилась на игровых автоматах в 1994 году и была очень популярна у игроков. Но эта игра имела один большой недостаток — не было возможности соревноваться с реальными противниками. Она изначально была рассчитана на одного игрока, что со временем несколько снижало ее привлекательность в глазах публики. Namco вовремя поняла это и чуть позже выпустила улучшенную версию старой игры, **Rige Racer 2**, с возможностью одновременной игры для 8 человек.

Итак, Вы садитесь за руль гоночного автомобиля, выбираете подходящий уровень скорости и за определенное время участвуете в гонке, состоящей из двух или трех кругов. Все действие игры наблюдается из кабины машины. Вы можете выбрать автоматическую или ручную коробку передач, причем во втором случае Вам самому придется переключать скорость. Графика в игре не претерпела больших изменений, только были доработаны некоторые слабые места. В **Rige Racer 2** появилось зеркало заднего вида, которого так не хватало в оригинале. Теперь вместо того, чтобы выслушивать предупреждение комментатора о догоняющей Вас машине, Вы можете сами видеть ее и не дать ей обогнать Вас. Вы, также, услышите новые музыкальные мелодии, которых не было в первой версии игры.

В остальном же игра осталась без изменений: все та же безумно высокая скорость в сочетании с превосходной графикой. Все, начиная от педалей газа и тормоза и кончая коробкой передач, заставит Вас поверить в реальность происходящего на экране.



Даже если у вас есть первая версия Rige Racer для домашней приставки Sony PlayStation, сыграв в нее на игровом автомате Вы увидите ее совершенно новом свете. Пока ни одна домашняя приставка не может дать Вам того же графического качества и реализма, что и игровой автомат. А для тех, у кого этой приставки нет, посещение игрового зала станет единственной возможностью получить полное представление об игре. Поверьте, Вы не пожалеете.

+ Реализм происходящего, высокая скорость
– 1 трасса
= Самые быстрые гонки

5

Desert tank

Тема: Танковый симулятор
Издатель: Sega
Количество игроков: 1
Цена сеанса: $1

Какими бы мощными у Вас не были компьютер и игровая приставка, факт остается фактом — они никогда не сравнятся по качеству и возможностям со специально созданными игровыми автоматами. Только там мы можем получить наиболее полное удовольствие от игры, причем по достаточно разумной цене.

Взять хотя бы, например, игру **Desert Tank**, которая представляет собой практически профессиональный танковый симулятор. Эту игру Sega разработала совместно с компанией Martin Marietta, которая является одним из поставщиков танковых симуляторов для министерства обороны США. Объединение усилий мирового лидера в выпуске игровых автоматов с опытом создателя полноценных боевых тренажеров генерировало новую игру, которая, с одной стороны, проста и доступна, а, с другой — серьезно и интересна.

Вы садитесь в воображаемую кабину танка, беретесь за руль и начинаете выполнять данную Вам миссию. В игре два уровня сложности. В зависимости от того, какой Вы выберите, Вам предостав-



ляется разные маршруты и разные задания.

Ваша основная задача — пройти за определенное время несколько отрезков пути, уничтожая наземные и воздушные цели и перемещаясь совершенно в любую сторону. Танк управляется безукоризненно. Педалью газа Вы регулируете скорость, а с помощью рычага можете дать машине передний или задний ход. Руль управляет как перемещением танка налево и направо так и движением пушки вверх или вниз. Сначала такое управление может показаться Вам немного необычным, но Вы быстро к нему привыкните.

Вы можете изменить вид на происходящее в любой момент времени. Это либо управление танком из кабины, либо наблюдение за его перемещением сверху. Графически эта игра имеет характерный для Sega «виртуальный» вид — все объекты на экране состоят из многоугольников, что не мешает изображению иметь реальный вид. Все происходящее на экране сопровождается помпезной военной музыкой и великолепными звуковыми эффектами. Главной Вашей задачей будет сосредоточиться на самом процессе игры, не отвлекаясь на звуки выстрелов и взрывов. И хотя Вы едете в мощном бронированном танке, Вам придется постараться, чтобы в Вас попало как можно меньше снарядов и пуль, или Вы не выполните миссию. Поэтому первым делом уничтожайте пушки и танки противников, не забывая при этом уходить от летящих в Вашу сторону снарядов и ракет. Независимо от того, пройдете Вы уровень или нет, в конце Вам присвоят соответствующее Вашим заслугам звание.

Desert Tank пока доступна лишь на игровых автоматах, хотя в ближайшие год-два она будет выпущена и для домашних приставок. Так что, если Вы не любитель игровых автоматов, я Вам советую хотя бы взглянуть на **Desert Tank**, чтобы иметь представление об игре, когда она появится для домашнего развлечения.



+ **Гигантский экран**

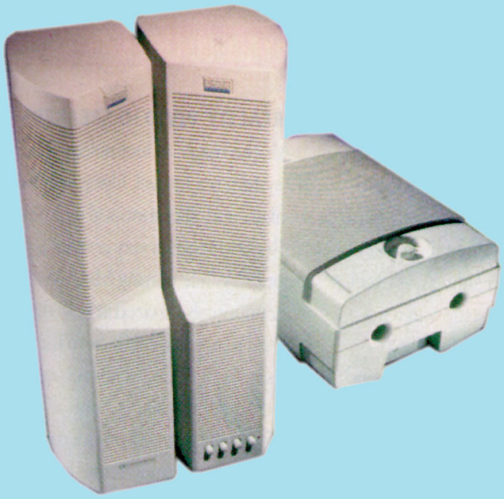
– **Всего два уровня сложности**

= **Впечатляющий симулятор, соединяющий простоту управления с серьезным подходом к игре**

5–



В следующем номере:

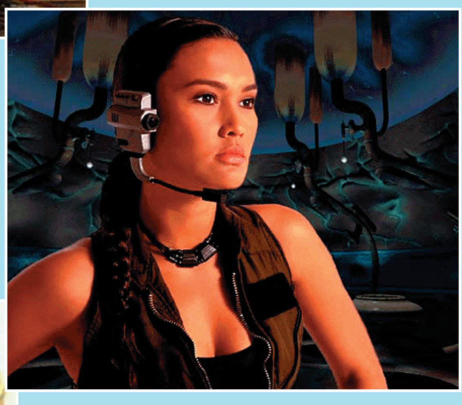


Выбираем колонки:
Обзор мультимедийных колонок для PC



Bad Mojo, Diablo...
и другие игры для PC

Тактика прохождения игры Daedlus Encounter...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем





Drug Wars, Cyberia...
и другие игры для 3DO



Warhawk, Thunder Strike 2...
и другие игры для Sony PlayStation и Sega Saturn

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у, раздел для взрослых и многое другое...*

Журнал
«СТРАНА ИГР»

Зарегистрирован
в Комитете по печати РФ

Регистрационный номер
014416 от 31. 01. 96.

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Главный Редактор:
Агарунов Дмитрий

Ответственный Редактор:
Кузьменко Оксана

Дизайн и Верстка:
Лянге Сергей,
Андруцкий Леонид

Художник:
Шилкин Антон

Для Писем:
129090, Москва,
Олимпийский Пр-кт 17,
Торговый Центр
«Новый Колизей»,
8 подъезд,
магазин «Game Land»

Рекламная служба
и служба распространения:
Тел: 258-8627, 124-0402
Факс: 125-0211

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Отдельно благодарим:
Новикова Павла
Рагге Кирилла
Эмс Алексея и Александра
Коняценко Дениса
Скворцова Бориса
Скворцову Алену


...запишите
РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА
и СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ:
тел.: (095) 258-8627
124-0402
факс: (095) 125-0211
E-mail: gameland@glas.apc.org



Game Land
НАШ
НОВЫЙ
МАГАЗИН
в Санкт-Петербурге
MOSCOW STATION
MOSKOVSKIY VOKZAL
NEVSKIY
PROSPEKT
PLOSHAD ALEKSANDRA NEVSKOGO
Most Aleksandra Nevskogo
Alexander Nevskiy Laura
Aleksandro-Nevskaya Lavra
OBVODNOGO KANALA NABEREZHNAYA
ждет Вас
Game Land
Game Land
Невский пр-кт,
дом 135